SOLUTION THE LEGEND OF ZELDA LE CHAUDRON D'OR

SOMMAIRE

Page 2 : a) Prologue b) quelques règles et astuces avant de commencer.
Page 3 : Premiers pas dans l'aventure ; La Mine.
Page 4 et 5 : Le Château D'Hyrule.
Page 6 : En route vers la Cave N°1.
Page 7 : Un Passage vers un autre village.
Page 8 & 9 : Allons faire quelques achats.
Page 10 & 11 : Tentez Tantari.
Page 12 : Un peu de spéléologie.
Page 13 : Des bois pas si perdus que ça.
Page 14 & 15 : Dans les profondeurs du Lac Hylia.
Page 16 : Un petit tour au sous-sol.
Page 17 & 18 : Le secret de la forêt.
Page 19 & 20 : Le Temple De La Forêt suite et fin.
Page 21 & 22 : Tantari, c'est pas fini.
Page 23 & 24 : Randonnée dans la montagne
Page 25 & 26 : Le désert, c'est pas de la tarte !
Page 27 : Caveau l'détour.
Page 28 : Comme des airs de nouveauté.
Page 29 : A la recherche du singe.
Page 30 : Il reste une part de Parapa.
Page 31 : Ça va chauffer.
Page 32 : Trempé, Séché.
Page 33,34 & 35 : Les vestiges inondés.
Page 36 : Un monde secret derrière la cascade.
Page 37,38 & 39 : La politesse c'est sacré.
Page 40 : Là-haut, dans la montagne.
Page 41,42 & 43 : Epreuves à gogo.
Page 43 (fin) : Ganon VS Agahnim « Un duel théâtral ».

PROLOGUE

Bienvenue dans cette toute nouvelle aventure de notre héros Link. Dans cet opus vous allez découvrir un mode d'exploration tout à fait nouveau où il faudra vous servir de votre sens de la réflexion pour parvenir à progresser dans le jeu.
Cette soluce à pour but de vous aider à vous débloquer si vous êtes coincés ou perdus pendant votre aventure essayez de ne pas trop vous en servir pour éviter de gâcher votre plaisir. Attention cette soluce ne donne pas d'indications pour les CAVES afin de ne pas révéler l'intérêt principal du jeu, pour celles-ci vous devrez faire appel à votre sens de la réflexion. Toutefois, comme je suis gentil je vous indiquerai à partir de la fin de la cave 3 les objets de troc qui vous seront demandés pour la prochaine cave.

a) QUELQUES REGLES ET ASTUCES AVANT DE COMMENCER

LA TOUCHE ESPACE : Cette merveilleuse touche vous permettra d'effectuer un bon nombre d'actions : Parler aux gens, lire les pancartes, ouvrir les coffres, interagir avec des éléments du jeu etc. Dans le dernier cas rappelez vous que vous servir de la touche espace peux vous permettre d'effectuer une action sans pour autant avancer votre personnage ce qui vous sera particulièrement utile, surtout dans les caves.

LES BOMBES : Si vous devez utiliser votre bombe sur un endroit évitez dans tous les cas d'aller dans un des menus de pause car un bug fera que votre bombe aura disparue lorsque vous reviendrez à l'écran de jeu et qu'en plus de ça votre compteur de bombes aura quand même diminué de **1** le nombre de bombes que vous possédez. Idéal pour se bloquer dans un endroit qui sollicite un certain nombre de fois cet objet.

PAS DE PRECIPITATION : Lorsque votre ouvrez un coffre et que son contenu vous est révélé ne cherchez pas à aller dans le menu de pause tant que l'objet n'aura pas disparu de l'écran. En effet le jeu risque de planter car il ne peut pas gérer les deux évènements en même temps.

LE STOCK, C'EST TOP : Dans ce jeu vous serez souvent amené à utiliser certains objets de votre inventaire qui sont comptabilisé (soit en nombres, soit en points de magie), pensez régulièrement à faire un petit stock de ses objets avant toute exploration importante, les lieux que vous visiterez ne sont que rarement fournis en recharge et il serait bien dommage que vous ne puissiez poursuivre votre chemin et tout recommencer depuis la dernière sauvegarde dans le cas où la sortie n'est plus accessible depuis l'endroit où vous êtes.

PENSEZ A SAUVEGARDER : Cela vous sera souvent suggéré au cours de cette soluce mais on ne vous le dira jamais assez, pensez à sauvegarder régulièrement votre partie pour éviter en cas de mort brutale de vous retrouver à refaire une grande partie de votre chemin.

PANCARTES ET PNJ : Dans votre exploration vous aurez souvent l'occasion de croiser des personnages et des pancartes (en bois ou en pierre) ils/elles ne sont pas là pour faire joli donc pensez à ne pas les oublier pour obtenir des infos ou des indices importants dans votre aventure et qui sait … peut-être plus encore.

RUBIS,SALADES ,CŒUR ET AUTRE : Au cours de votre aventure vous aurez l'occasion de trouver ce genre de choses un peu partout dans le royaume, sachez que dans 90% des cas ces objets réapparaissent dès que vous changez d'écran.

ET MAINTENANT PLACE A L'AVENTURE !!!!!

1. Premiers pas dans l'aventure

Après avoir vu la cinématique du début vous vous retrouvez dans votre maison et Pit vous envoie un message pour vous demander de le rejoindre. Avant de sortir ouvrez le coffre qui contient la **Bourse A Rubis**, lisez également la pancarte sur le côté et retenez bien ce qui est écrit. Sortez, parlez à Pit et rejoignez le dans sa maison, parlez lui à nouveau. Ouvrez le coffre qui contient une **Pochette pour BAPM.**.

Sortez et rendez vous à la maison de Sahasrahla tout à droite. Parlez lui, lisez la pancarte pour obtenir des conseils précieux. Ouvrez le coffre qui contient la **Carte Du Royaume.**
Sortez de la maison et dirigez vous au nord pour entrer dans la **Cité D'Hyrule**. Prenez la sortie Ouest et entrez dans la hutte. Parlez à Germaine pour en savoir plus sur ce qui vous attend.
Retournez chez Sahasrahla qui vous donne de nouvelles directives. Retournez dans la Cité et cette fois prenez la sortie EST. Vous voici dans le **Val De Saria**. Allez en bas entrez dans la maison du forgeron et parlez lui.
En sortant allez vers la droite et montez l'échelle puis allez tout droit, descendez l'escalier pour pénétrer dans la **Mine D'Or Royale.**

2.La Mine

Parlez au garde pour qu'il vous laisse passer et faites de même avec son collègue. Allez deux fois à droite et lancez un pot sur l'interrupteur cristal pour changer sa couleur. Allez une fois à gauche, une fois en bas puis à gauche. Marchez sur le bouton. Allez à droite, deux fois en bas et une fois à droite. Actionnez le cristal. Allez à gauche, en haut et à droite pour marcher sur le bouton. Allez à droite et encore à droite, soulevez les pots pour quelques rubis et allez en haut enfoncer un bouton. Retournez dans la salle du cristal en bas et actionnez le. Allez à gauche, deux fois en haut et une fois à droite. Ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Retournez actionner le cristal en bas, allez à gauche, ouvrez la porte verrouillée et allez deux fois en haut. Ouvrez le coffre pour qui contient une **Petite Clé.** Enfoncez le bouton. Retournez actionner le cristal, allez à gauche, trois fois en haut, à gauche,deux fois en bas,à gauche. Déverrouillez la porte. Ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Parlez au mineur pour faire fonctionner le téléporteur et empruntez le. Suivez le chemin possible jusqu'à une salle avec une porte verrouillée en haut. Allez en bas, deux fois à gauche et suivez le chemin possible jusqu'à un bouton jaune sur lequel vous marchez cela à pour effet de changer le sens des flèches jaunes. Allez à gauche en bas, parlez au mineur, allez à droite et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Marchez sur le bouton. Allez à gauche en haut,à droite et marchez sur le bouton. Allez à gauche en haut, à droite, en bas et à droite. Ouvre le coffre qui contient une **Petite Clé.** Marchez sur le bouton.
Retournez à la salle de la porte verrouillée et allez en haut. Ouvrez le coffre pour gagner un **Quart De Cœur.** Marchez sur le bouton, allez en bas, à gauche, suivez le chemin et ouvrez la porte verrouillée. Allez à droite, suivez le chemin, marchez sur le bouton. Ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Marchez sur le bouton, allez à droite, marchez sur le bouton.retournez sur vos pas et empruntez la porte aux flèches jaunes. Ouvrez la porte, ouvrez le coffre pour gagner **77 Rubis.** Montez l'escalier et parlez au Chef De La Mine. Ouvrez le coffre qui contient un **Lingot De Minerai D'Or.** Marchez sur le bouton et aller à droite pour retourner à l'entrée de la Mine. Sortez de la Mine.

INFO IMPORTANTE : ***Les deux pots dans la salle du Chef de la Mine contiennent 2 bombes que vous ne pouvez pas récupérer pour le moment. Pensez à vous souvenir qu'elles sont là.***

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

3.Le Château D'Hyrule

En sortant de la mine rendez vous chez le forgeron, parlez lui et prenez le morceau de **Fausse Triforce** sur la table. En sortant vous recevez un message télépathique de Sahasrahla vous indiquant que vous pouvez vous rendre au Château d'Hyrule. Pour vous y rendre de la forge, retournez à la Cité et prenez la sortie en haut à gauche pour arriver dans les **Jardins Royaux**, ne vous y attardez pas il n'y à rien à y faire pour le moment, allez tout droit et entrez dans le château en ayant pris soin de sauvegarder avant par précaution.

Une fois à l'intérieur prenez la porte à droite, allez deux fois en haut actionnez le cristal et continuez en haut. Ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Retournez à l'entrée en actionnant le cristal au passage. Lisez la pancarte pour un indice précieux et empruntez la porte verrouillée à gauche. Suivez le seul chemin possible, actionnez le cristal, allez en haut et suivez le chemin en ouvrant au passage le coffre pour gagner **82 rubis**. Appuyez sur le bouton, revenez dans la salle du cristal et actionnez le. Allez en haut, à droite et prenez la porte de droite. Suivez le chemin jusqu'à la salle du trône.
Ici vous devez vous souvenir de l'indice donné par la pancarte à l'entrée pour résoudre l'enigme. Placez donc les deux blocs (*l'un d'eux est caché derrière une torche)* comme ceci :

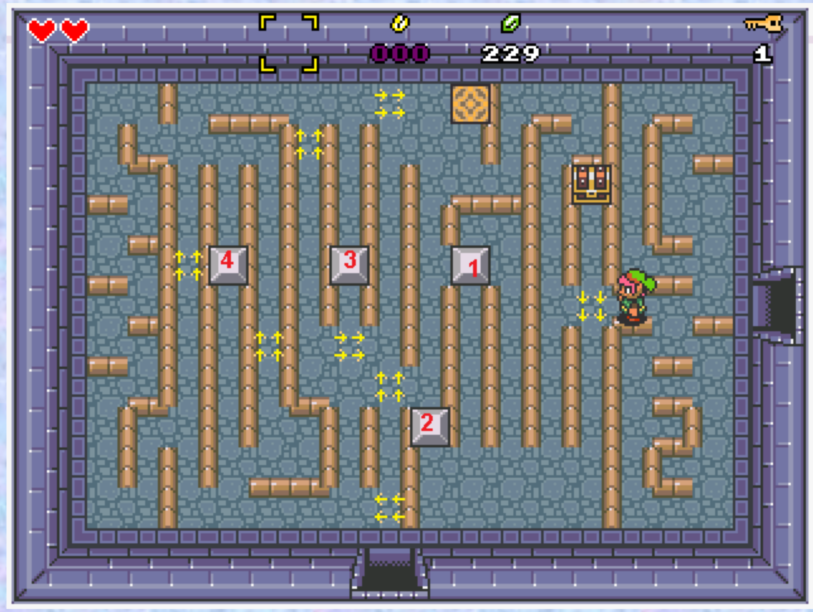


La porte déverrouillée continuez votre chemin en n'oubliant pas le coffre qui contient une **Petite Clé.**

Vous voici au sous sol, lisez la pancarte pour une indication et allez à gauche. Ici vous devez vous frayer un chemin pour sortir grâce aux blocs de la salle.

Voici la solution :

Avant



Après



Le coffre contient une **Petite Clé**. Si vous vous trompez empruntez le téléporteur qui vous ramène à la salle de droite.
Allez deux fois en bas et deux fois à droite pour appuyer sur un bouton. Retournez à gauche et allez cette fois en haut, ouvrez le coffre pour gagner **68 rubis**. Allez à droite, en haut et actionnez le cristal, ouvrez le coffre qui contient **Petite Clé**. Allez en bas, à gauche, encore en bas, à gauche, en haut et à droite. Ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**. Retournez enclencher le cristal. Allez deux fois en bas, à droite et montez les escaliers. Allez deux fois en haut et parlez à Agahnim pour lui remettre votre morceau de fausse Triforce.
Allez trois fois en bas.Appuyez sur le bouton et allez à gauche. Vous voilà de nouveau à l'entrée. Sortez du château.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

4.En route vers la Cave N°1

Retournez à la Cité et vous constaterez que les maisons sont à présent ouvertes. Entrez dans la maison au milieu à droite et ouvrez le coffre pour obtenir 3 **Coquillages**.
Entrez dans la maison au dessus et achetez au moins 10 **sacs d'olives** *(les pots au dessus contiennent des rubis)*Allez à présent dans la maison au milieu gauche et achetez au moins 8 **bocaux d'épices**.
Enfin allez à la maison en haut à gauche et achetez trois **pains**.
Les autres maisons en bas du village sont respectivement : A gauche la maison du maire où vous trouverez quelques infos amusantes. Au milieu le Bar où vous pourrez glaner quelques infos auprès des clients mais aussi trouver des rubis. Enfin à droite se trouve le **Musée des Caves** nous y reviendrons dans un instant.

Sortez de la cité par l'ouest et allez tout en haut pour trouver Pit, parlez lui pour des infos intéressantes. Retournez à la cité et entrez dans le **Musée Des Caves**. Payez l'entrée et descendez au sous sol et retenez bien toutes les infos qui vous seront données. Avant de ressortir pensez à regarder les livres qui vous apportent de précieuses indications sur le jeu.

Sortez de la Cité par l'Est et allez voir le forgeron pour obtenir le précieux **Chaudron d'Or.** En sortant allez tout en haut de la carte pour arriver à la Clairière du Flûtiste. Allez lui parler et réussissez son défi. Si vous perdez vous pouvez recommencer en payant 7 rubis.

La réussite de ce défi vous rapporte **49 BAPM** et vous permet d'apprendre **le Chant d'Evasion des Caves.**

A présent retournez à l'endroit où vous avez parlé avec Pit.Celui-ci aura disparu laissant devant vous l'escalier qui descend vers la **Cave N°1** dans laquelle vous trouverez un **Champignon Magique** et un **Sac de Bombes** une fois la cave terminée.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

5.Un Passage vers un autre village

Retournez dans le Val de Saria et empruntez la sortie en bas à droite vous voici dans la zone du Lac Hylia. Dans cette zone vous apercevrez deux endroits où il y a une petite fissure dans le mur. Posez une bombe devant pour ouvrir le passage. Celle du haut est un chemin qui vous sera fermé mais c'est fun d'y voir ce qui s'y passe. Passez donc la porte en bas.

Bienvenue dans la **Grotte De Cocorico**

Dès votre entrée changez la couleur du cristal. Allez en haut et suivez le chemin jusqu'à un bouton. Retournez à l'entrée, n'actionnez pas le cristal, allez à droite et suivez le chemin jusqu'à arriver à un cul de sac. Posez une bombe sur la fissure en forme de croix au milieu *(visez bien sinon ça ne marche pas).*
Tombez dans le trou et empruntez l'escalier. Vous voici dans une salle avec un labyrinthe. Un autre escalier vous attend à l'autre bout mais avant cela il y a deux coffres dans cette salle qui contiennent **89 rubis** et **88 BAPM**.
Prenez l'escalier et allez à gauche.Vous voici devant une nouvelle énigme. Pour la résoudre vous devez placer tous les blocs gris sur les boutons, dans certains cas vous devrez changer la couleur du cristal pour pouvoir placer vos blocs. L'énigme réussie la porte s'ouvre poursuivez votre route en n'oubliant pas d'ouvrir le coffre qui contient **2 bombes**. Enclenchez le cristal pour libérer l'accès à l'escalier en faisant attention de ne pas être percuté par un piquant ce qui à pour conséquence de briser votre pot et de vous faire perdre un demi cœur.
Dans la salle suivante se trouve le même système de flèches et de boutons que dans la Mine. Frayez-vous un chemin jusqu'au coffre qui contient un **Quart de Cœur** et des pots à rubis.
Montez l'escalier, enclenchez le cristal, montez l'escalier. Frayez-vous un chemin à travers les blocs et allez en haut.
Dans la salle suivante vous verrez un mur étrange avec une Triforce dessus. Cette marque indique que vous pouvez poser une bombe à cet endroit pour ouvrir un passage. Faites-le !

La salle suivante est un raccourci qui vous permet de retourner à l'entrée de la grotte. Inutile de l'emprunter pour le moment. Retournez sur vos pas et empruntez la porte de droite. Marchez sur le bouton. Retournez soit à l'entrée de la grotte soit à l'escalier avant le chemin des blocs pour changer la couleur du cristal. Revenez à la salle où il y à des blocs bleus et rouges et empruntez la porte nord. Suivez le chemin et appuyez sur le bouton.

Félicitation vous pouvez sortir de la grotte.

6.Allons faire des achats

Dirigez vous vers le nord et vous arriverez au **Village Cocorico** ou plutôt au carrefour commercial du royaume car c'est ici que vous ferez pas mal d'achats tout au long du jeu. Dirigez vous dans un premier temps au milieu OUEST où se trouvent le vendeur de coquillages et la vendeuse de sacs de riz. Achetez en une certaine quantité chacun en fonction de vos moyens mais ne dépensez pas tout vous aurez encore besoin de rubis. S'il ne vous en reste pas beaucoup *(genre une dizaine)* pas de panique, rendez vous au bar *(tout en haut)* où vous pourrez trouver des rubis sous les pots, vous pourrez également vous rendre au **Jeu Des Portes** qui se trouve tout en haut à droite pour en gagner un peu aussi ainsi que des pochettes de BPAM si vous avez de la chance.
Maintenant entrez dans la grande bâtisse à la verticale.

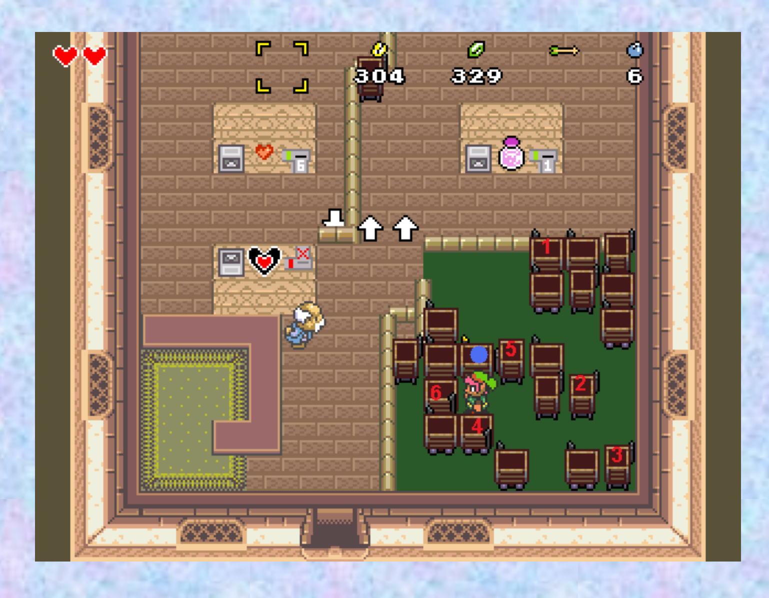
BIENVENUE AU PAPYMARKET. !!!!

Dans ce magasin vous trouverez toutes sortes d'objets de troc spéciaux ainsi que quelques fois d'autres petites choses que vous pourrez acquérir en échange d'objets de troc et des fameux **BAPM** *(Bons d'Achat PapyMarket)*. En entrant Papy vous expliquera la marche à suivre pour faire vos emplettes. Prenez donc un chariot mais attention un seul fonctionne il est indentifiable par un petit drapeau doré, il vous faudra donc le sortir de là où il est.

Vous n'y arrivez pas ?
Pas de panique la soluce est là pour ça aussi.Voici d'abord une screen pour vous aider. Le bon chariot est marqué de la tache bleue.



Poussez le chariot 1 jusqu'au fond, le 2 d'un cran vers le bas, le 3 d'un cran vers le bas, le 4 d'un cran vers la gauche, le 5 d'un cran vers le haut et enfin le 6 d'un cran vers la gauche. C'est bon vous pouvez sortir votre chariot.
Voilà ce que ça donne au cas où vous n'auriez pas compris :



A présent il est temps de faire des emplettes. Achetez au moins un **Parfum**,une **Tapisserie** et un **Poisson**. Ouvrez la sortie en appuyant sur espace devant la flèche blanche et remettez votre chariot dans l'enclos pour récupérer votre caution.

ATTENTION : ***Une fois le chariot remis à sa place on ne peut plus s'en servir, il faudra sortir du PapyMarket et revenir pour qu'il soit à nouveau opérationnel.***

INFO IMPORTANTE : ***Lorsque vous reviendrez au PapyMarket il est inutile de reparler au Papy pour pouvoir sortir votre chariot et faire vos achats. De plus le petit cœur qui se trouvait dans la maison de Pit ne reviendra plus.***

A présent vous êtes prèt pour la prochaine cave. Ressortez du village et retournez à la Cité D'Hyrule et allez acheter un Poivron *(là où vous pouvez acheter des olives)*. Retournez dans le Val de Saria et longez le talus à côté de l'échelle pour apercevoir un mur fissuré. Ouvrez-le avec une bombe, vous venez de débloquer l'entrée de la **Cave N°2**.

Dans cette cave vous obtiendrez un **Champignon Magique** et **La Poigne D'Acier**

7.Tentez Tantari

A présent que vous possédez la Poigne D'Acier de nouvelles Zones vous sont accessibles et vous pouvez soulever les pierres blanches, ne vous gênez donc pas pour aller faire quelques tours là ou il y en a pour récupérer des rubis en plus des salades que bien entendu vous ne vous lassez pas de grignoter. Pensez également à retourner à la Mine pour récupérer les deux bombes qui s'y trouvaient vu que normalement si vous avez suivi cette soluce il vous en reste 5.
Allez ensuite dans la Cité d'Hyrule et dégagez le passage au Nord Est pour pénétrer dans la zone des **Collines de Tantari**.

Ici suivez le seul chemin possible jusqu'à un escalier en prenant soin de récupérer les rubis et BAPM. En passant, profitez en si vous ne l'avez pas déjà fait pour vous familiariser avec le fait de pouvoir passer derrière les arbres pour accéder à des endroits qui paraissent inaccessibles à première vue. Avant de descendre l'Escalier je vous conseille fortement de sauvegarder.

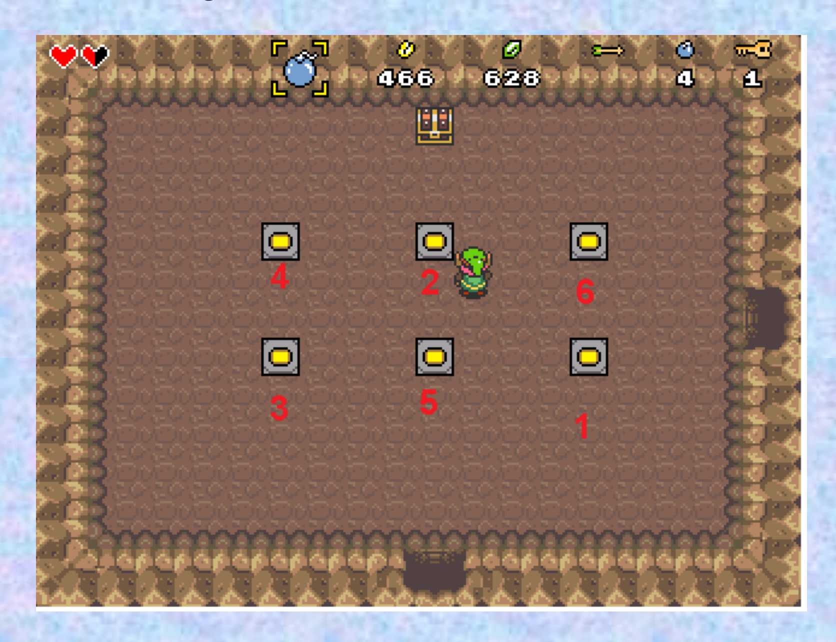
Bienvenue dans la **Caverne de Tantari.** Allez à droite en haut et explosez le mur de gauche à l'endroit indiqué *(il n'est pas utile d'exploser le mur de droite pour le moment vu que derrière se trouve une zone où vous ne pourrez rien faire pour le moment et vous aller donc gâcher une précieuse bombe pour rien..*

Ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé** et appuyez sur le bouton. Allez à droite, en haut et actionnez le cristal. Dans la salle suivante prenez un pot et allez le jeter par-dessus le bloc rouge pour changer le cristal. Revenez en arrière et prenez un autre pot puis refaites le chemin toujours sans vous faire toucher et lancez le bloc sur le cristal après avoir dépassé la zone rouge. Appuyez sur le bouton pour libérer une sortie de secours.*(si vous avez perdu des cœurs vous trouverez un cœur sous le pot tout en bas et le pot tout en haut).* Allez en haut et deux fois à gauche en explosant le mur. Vous arrivez dans une grande salle avec des statues orange.
Poussez la première statue en bas à gauche du premier œil. Remontez et allez tout à gauche. Poussez les deux statues respectivement à droite et en dessous de l'œil. Ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.**
Longez le mur par la gauche et poussez les deux statues l'une à gauche de l'œil et l'autre au dessus *(attention à ne pas les bloquer contre un mur durant l'opération).* L'un des deux pots est en fait un bloc que vous devez pousser sur le bouton pour déverrouiller la porte. Ne sortez pas tout de suite de la salle mais continuez à droite et ouvrez le bloc verrouillé puis allez tout en bas à droite et poussez la statue jusqu'à l'amener en dessous de l'œil. Prenez une autre statue en bas et placez-la à sa droite. Allez à droite et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Retournez en arrière et marchez sur les deux boutons à gauche et en haut. Retournez prendre la statue qui reste en bas et poussez la en haut puis à droite pour la placer au dessus de l'œil. Retournez ensuite chercher l'une des trois statues et placer celle-ci à la droite de l'œil ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Poussez enfin les deux dernières statues en dessous et à droite du dernier œil *(à gauche),* ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.**

Ouf ! C'est bon vous pouvez sortir de la salle et surtout ne rebroussez pas chemin sinon vous allez vous prendre un laser dans la figure.
Explosez le mur en bas.Allez en bas à droite, en haut, à droite. Ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Appuyez sur le bouton rebroussez chemin et allez en bas et à droite. Vous, vous retrouvez à votre point de départ. Sortez pour sauvegarder avant de redescendre.
Allez en haut et suivez le chemin jusqu'à arriver à une salle ou il y à cinq torches allumées. Explosez le mur à droite et entrez. Ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé** et marchez sur le bouton. Rebroussez chemin et allez en bas. N'oubliez pas le coffre qui contient **23 rubis**. Allez à droite, placez une bombe sur le cristal et dépêchez vous de vous placer devant la porte de sortie sans la franchir tant que les blocs ne sont pas relevés. Allez en haut et passez la porte à droite, ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.**

Rebroussez chemin, allez à gauche, franchissez le passage des blocs et ouvrez le coffre qui contient **2 bombes** avant de poursuivre sur la gauche. Dans la salle suivante vous devez pousser le pot sur le bouton.
Poussez-le 5 fois à droite, 1 fois en bas, 3 fois à droite, 3 fois en bas, 2 fois à droite, 1 fois en bas, 3 fois à droite et 2 fois en bas. La porte du bas vous ouvre un passage qui permet à terme de rejoindre l'entrée de la grotte *(inutile de l'emprunter pour le moment)*.
Franchissez la porte du haut et lisez très attentivement l'indice de la pancarte. Allez à droite et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Allez à droite, marchez sur le bouton et prenez l'escalier. Allez à gauche et poussez le bloc le plus haut à gauche pour atteindre le coffre qui contient **27 rubis.** Allez à gauche, explosez le mur du haut, vous voici dans une salle avec une énigme.

Pour la résoudre vous devez vous rappeler de l'indication de la pancarte lue précédemment.Pour les impatients voici la soluce en image :



Un coffre apparaît qui contient un **Quart de Cœur**. Allez deux fois à droite, marchez sur le bouton avant de monter les escaliers pour rejoindre enfin l'air libre et arriver devant l'entrée de la **Cave N°3**.

Dans cette cave vous obtiendrez un **Champignon Magique** et **L'Arc**

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

8.Un peu de spéléologie

En sortant de la cave lisez le panneau à coté *(si ce n'est pas déjà fait*) et notez précieusement les indications, elles vous serviront pour plus tard.
Retournez à la cité d'Hyrule.

INFO IMPORTANTE : ***Pour la prochaine cave vous aurez besoin de : 2 pains,1 poivron et 1 poisson pensez à les acheter dès maintenant.***
Je vous conseille également d'acheter des bombes avant de poursuivre l'aventure,vous en pouvez en acheter chez le marchand de la Cité d'Hyrule 4 bombes pour 1 sac d'olives et 1 pain.

De là où vous êtes retournez à l'endroit ou se trouve l'entrée de la grotte de cocorico *(côté ouest)* et pénétrez dans la grotte du haut. Cette fois les touristes sont partis comme vous l'indique la pancarte et vous pouvez donc explorer ce nouvel endroit.
Tirez une flèche sur le cristal pour faire s'abaisser les blocs et allez vous placer au milieu d'eux de manière à avoir le cristal en face de vous. Tirez une nouvelle flèche sur le cristal et franchissez la porte.

Une nouvelle énigme vous est proposée, lisez les indications sur la pancarte. Si vous n'y parvenez pas voici comment faire :
Poussez les blocs dans l'ordre suivant

- Le bloc **1** : 1 fois vers le bas
- Le bloc **3** : 2 fois vers le bas,1 fois vers le haut
- Le bloc **5 du haut** : 1 fois en haut,2 fois à gauche,1 fois en bas, 1 fois à droite
- Le bloc **5 du bas** : 1 fois en haut,2 fois à droite,1 fois en haut,1fois à gauche

L'énigme réussie franchissez la porte et vous pénétrez dans la dangereuse **Caverne Des Puits Perdus.**

Poussez le bloc gris et allez vers le bas, entrez dans le petit labyrinthe par la première entrée et marchez sur le bouton. Sortez et suivez le chemin sur la gauche jusqu'à un mur à exploser *(derrière se trouve une issue qui vous ramène à l'entrée de la grotte si vous souhaitez sauvegarder).* Continuez votre route vers la droite et passez les piquants. Marchez sur le bouton puis tirez une flèche en face en vous plaçant à gauche du trou pour toucher un cristal. Enfin, explosez le mur et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.**
Revenez sur vos pas et allez ouvrir le coffre qui est maintenant accessible pour gagner **27 rubis.**
Remontez vers le haut de la salle et traversez les blocs bleus.
Vous devez maintenant pousser la statue à travers le petit labyrinthe et la placer devant l'œil,attention à ne pas passer devant lors de cette opération. Si vous réussissez marchez sur le bouton et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Explosez le mur du haut et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Retournez sur vos pas et posez une bombe sur le cristal. Franchissez la porte du haut. Allez tout en haut à droite pour marchez sur un bouton en évitant les rouleaux, faite de même ensuite pour les deux autres boutons. Franchissez la porte du haut.
A partir de maintenant évitez d'aller trop vite ou vous risquez de tomber de perdre un précieux demi cœur. Marchez sur le bouton et allez à droite. Allez ouvrir le coffre qui contient **49 BAPM** puis tirez une flèche sur le cristal. Prenez la porte en haut à gauche et poursuivez votre chemin. Ouvrez le coffre qui contient **2 flèches**, déverrouillez le bloc et montez les escaliers pour être un peu à l'air libre et récupérer un **Quart De Cœur** qui vous narguait depuis un moment. Si vous avez bien suivi la soluce vous assemblerez ici un nouveau cœur.
Redescendez et explosez le mur d'en bas vous arrivez à la **Cave N°4**

Dans cette cave vous obtiendrez un **Champignon Magique** et **Les Palmes.**

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

9.Des bois pas si perdus que ça

INFO IMPORTANTE : ***Pour la prochaine cave vous aurez besoin de : 2 bûches (vous apprendrez à les trouver plus loin), 2 sacs d'olives, 1 parfum.***

En sortant de la cave retournez sur vos pas et à présent que vous avez les palmes nagez dans l'espace inondé et vous arriverez chez la **Fée Bleue** (*Pas celle de Pinocchio)*. Cette charmante créature augmentera la capacité de votre sac de bombes et vous offre 8 bombes gratuites ? QUE DU BONHEUR ! Surtout qu'il ne vous en restait plus qu'une normalement. Retournez à l'entrée de la Cave N°4 et explosez le mur de gauche.
Dans la salle suivante explosez le mur du bas. Allez ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé** et tirez une flèche sur le cristal. Rebroussez chemin et allez marcher sur le bouton en haut à gauche. Passez la porte nord et suivez le chemin jusqu'au mur que vous explosez bien entendu.Vous voici dans une salle bourrée de trous donc soyez très prudents. Suivez le chemin par le bas et allez ouvrir le coffre qui contient **4 flèches.**
Retournez en bas à mi-chemin et tirez une flèche sur le cristal. Remontez par la droite et passez par le bloc bleu. A mi-chemin placez vous devant le trou en faisant face aux flèches jaunes et tirez une flèche. Allez marcher sur l'interrupteur puis retournez tirer une flèche de l'endroit ou vous avez tiré précédemment. Suivez le nouveau chemin jusqu'à vous trouver face au cristal le plus haut et tirez une flèche dessus. Suivez le nouveau chemin jusqu'à la porte verrouillée en faisant attention à ne pas tomber. Dans la salle suivant ouvrez le coffre qui contient **24 rubis.** Franchissez la porte et vous voila arrivés dans la **Mine D'Or Royale**. Lisez la pancarte et faites ce qu'elle vous dit de faire. Parlez au mineur pour vous faire un peu remonter les bretelles et sortez de la mine par l'entrée principale.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

Il est temps pour vous d'aller chercher des bûches avant de tenter de vous rendre à la **Cave N°5**. Mais où se trouvent t'elles ? Dans la forêt bien sûr !! Mais pour s'y rendre il faut connaître un secret.
Vous vous souvenez de la pancarte à côté de l'entrée de la Cave N°3, celle avec du charabiat, peut être en avez-vous rencontré d'autres au cours de votre exploration, et bien ces pancartes vont vous donner de précieuses indications pour vous rendre dans la forêt. Voici leurs emplacements respectifs :

1.Juste à côté de la maison de Pit
2.Dans les Jardin royaux, il y à un tout petit passage entre les arbres sur le côté gauche.
3.Juste au dessus de l'entrée de la Mine
4.À côté de l'entrée de la Cave N°3
5.Sur le Chemin vers Cocorico prenez le passage le plus en haut à gauche.

A présent que vous avez bien noté les indications de ces pancartes rendez vous dans les **Bois perdus**. Pour vous y rendre allez dans la Clairière Du Flûtiste et soulevez la pierre blanche pour aller à droite. Vous voilà dans un labyrinthe où la moindre erreur de direction vous ramène au début si vous ne connaissez pas le bon chemin. Maintenant regardez les indications des pancartes que vous avez notées et déduisez en le chemin à suivre. Petit indice seul une partie du code est utile pour résoudre l'énigme. Si vous êtes parvenus à trouver le bon chemin bravo vous pénétrez dans la magnifique **Forêt Enchantée**. Poursuivez votre route jusqu'à croiser les deux frères bûcherons et parlez au deux pour pouvoir leur acheter des bûches contre un **Poivron,un sac d'olives et un bocal d'épices.** Inutile d'aller plus avant vous finirez par être bloqués. Rendez vous donc sur les berges du **Lac Hylia** Coté Village Cocorico et plongez dans l'eau bien fraîche humm ça fait du bien. Allez en bas à droite du lac et remontez vers le mur pour découvrir un **Quart De Cœur.** Ensuite retournez vers la gauche pour découvrir l'entrée d'une grotte.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

10.Dans les profondeurs du Lac Hylia

Vous voici dans la **Caverne Du Lac**.

Dès votre entrée lisez la pancarte puis descendez l'escalier, allez au nord et continuez sur la droite pour exploser le mur en bas. Allez marcher sur le bouton en revenez sur vos pas. La torche qui bloquait le cristal s'est déplacée, tirez une flèche dessus. Revenez dans la salle du bouton et allez au nord. Poussez le manche de l'écluse pour faire monter l'eau dans la salle précédente. Retournez y et allez poser une bombe sur la fissure en forme de croix à gauche.
Tombez dans le trou.
Allez au nord et dans la salle suivante approchez vous du mur que pointent les tourbillons. Appuyez sur ESPACE pour découvrir une **Petite Clé** qui était cachée là. Allez à l'Ouest et lisez la pancarte qui va vous demander un code à quatre chiffres seulement vous ignorez lequel. Un gros Zora va alors vous interpeller, parlez lui et donnez lui vos palmes contre un indice sur le code.
Retournez à la pancarte et entrez le code de l'année de naissance de Papy39.

Le code est **1939** au pour ceux qui ne connaissent pas cette information.
Allez au nord et à droite par la porte, ouvrez le coffre qui contient **4 bombes**. Retournez en arrière et descendez l'escalier. Suivez le chemin sans marcher sur le bouton *(ça sert à rien pour le moment)*.Dans la salle suivante poussez le bloc sur le bouton. Vous pouvez maintenant retourner marcher sur l'autre bouton pour ouvrir la porte de la salle. Franchissez là et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Avant de ressortir marchez sur le bouton.Montez les escaliers et allez au nord.
Nouvelle énigme lisez la pancarte pour le mode d'emploi. Au cas où vous n'y arrivez pas voici la marche à suivre :



Dans la salle suivante frayez vous un chemin à travers les piques en poussant les blocs gris. Vers le milieu allez ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**, ne poussez surtout pas le bloc sur l'interrupteur comme cela vous est vicieusement suggéré car c'est un piège ,marchez simplement dessus. Continuez votre chemin et tombez dans le trou.
Allez à l'Ouest et tirez une flèche sur le cristal *(n'allez surtout pas dans l'eau, je vous rappelle que pour le moment vous n'avez plus vos palmes).* Continuez votre chemin,montez l'escalier et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Redescendez et passez cette fois par le bas de la salle maintenant accessible, et suivez le chemin jusqu'à marcher sur un bouton. Rebroussez chemin et passez par la porte nouvellement ouverte.
Dans la salle suivante continuez votre chemin le bouton ne fonctionne pas. Dans la salle suivante poussez le bloc sur le bouton, retournez en arrière et marchez sur le bouton qui cette fois fait vider l'eau du bassin à côté. Suivez le chemin, explosez le mur sur la droite et ouvrez le coffre qui contient

une **Petite Clé.** Activez le cristal, rebroussez chemin et poursuivez par la porte au Sud ouvrez au passage le coffre qui contient **29 rubis**. Continuez et marchez sur le bouton pour ouvrir la porte de droite. Celle-ci mène vers la sortie vous pouvez vous y rendre pour sauvegarder mais prenez garde à ne pas aller dans l'eau.
Retournez à la salle aux quatre torches et explosez le mur du bas, continuez pour arriver dans la salle qui précède la **Cave N°5**. Malheureusement vous ne pouvez pas encore vous y rendre car il faut appuyer sur un bouton comme vous l'indique la pancarte.
Descendez l'escalier et longez la berge vers le haut. Le Gros Zora va vous rendre vos palmes *(et tant mieux vous en aurez besoin)*. Passez par la porte en bas et continuez tout droit en explosant le mur du fond. Rendez vous jusqu'au cristal et posez un bombe dessus pour l'enclencher.
Retournez en arrière et prenez la porte en haut continuez et dans la salle au flèches. Frayez-vous un chemin jusqu'au coffre qui contient une **Petite Clé** puis vers la porte verrouillée que vous pouvez maintenant ouvrir, allez à gauche ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé** puis appuyez sur ESPACE devant l'écluse et là mauvaise surprise ça ne marche pas ! Je pense que vous avez deviné ce qu'il faut faire. Alors retournez appuyer sur le bouton qui ne marchait pas et là miracle ça fonctionne.
Retournez actionner l'écluse pour faire venir l'eau dans le bassin de la salle d'à côté. Montez les escaliers et ouvrez le coffre qui contient **4 Flèches** *(ça tombe bien il ne devait vous en rester qu'une voire plus du tout)*.
Allez au sud, explosez le mur du bas, continuez votre route en n'oubliant pas de marcher sur le bouton.
Dans la salle suivant ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé** et tirez une flèche sur le cristal avant de sortir par la droite.
Enchaînez les différentes portes en ouvrant les deux coffres qui contiennent une **Petite Clé** et marchez sur le bouton. Allez à l'Ouest et suivez le chemin, explosez le mur et tirez une flèche sur le cristal avant de poursuivre. Ouvrez le coffre qui contient **43 BAPM**, lisez la pancarte, posez une bombe sur le cristal et sortez par la gauche. Dans la salle suivante ouvrez les deux coffres qui contiennent respectivement **48 BAPM** et **31 Rubis.** Sortez par la gauche et marchez sur le bouton pour déverrouiller le bloc. Reprenez votre chemin comme si vous alliez sortir et là MIRACLE le bouton inaccessible est à portée de vos pieds, ne vous privez donc pas de piétiner ce méchant bouton.

Félicitation vous venez d'ouvrir l'accès à la **Cave N°5**.

Dans cette cave vous obtiendrez un **Champignon Magique** et **La Plume.**

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

11.Un petit tour au sous-sol

Grâce à la plume vous pouvez à présent sauter par-dessus les trous espacés d'une case. Avant de poursuivre votre aventure vers la prochaine étape, je vous suggère vivement d'aller acheter des flèches. Le vendeur de flèches habite au Nord-Ouest de Cocorico vous pourrez lui en acheter 4 pour **1 Parfum**.

Ne ressortez pas du village mais allez parler à la dame qui se trouve à côté d'une maison qui a une porte fermée. Acceptez de lui rendre service, entrez et descendez au sous-sol. Vous arriverez dans une lugubre, dangereuse et on l'imagine bien humide cave *(non ce n'est pas la cave N°6 désolé pour vous).*
Servez vous de la plume pour sauter par-dessus les trous pour atteindre la porte de l'autre côté. Dans la salle suivante vous rencontrerez le pauvre homme qui est coincé et il vous demande de l'aider. Commencez par tirer une flèche sur le cristal une première puis une deuxième fois. La porte du haut s'étant refermée derrière le bonhomme empruntez celle du bas.
Dans cette salle retenez bien comment les blocs de couleur sont placés et allez dans la salle d'à côté. Le principe est simple, il suffit de reproduire le même schéma que dans l'autre pièce. Alors faites-le ! *(Un petit son vous indiquera si le bloc est bien placé)*. La réussite de cette énigme vous ouvre la porte et fait apparaître un coffre qui contient **39 rubis**.
Sortez et prenez l'escalier. Vous, vous retrouvez dans le poulailler ou une poule vous révèle un morceau de **Fausse Triforce** qu'elle couvait *(on se demande bien comment il arrivé là celui-là !).*

Rendez vous à présent au PapyMarket vous y retrouverez l'homme qui vous informera qu'il a réparé la caisse en panne ce qui vous permet d'acheter un nouveau **Quart De Cœur**, accessoirement vous pouvez également acheter un **Flacon Vide**. Maintenant si vous le souhaitez vous pouvez vous rendre chez l'apothicaire au sud du village pour remplir votre flacon de **Potion Rouge** qui régénère tous vos cœurs.

A présent vous êtes fin prêt pour poursuivre votre aventure à la recherche de la sixième cave.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

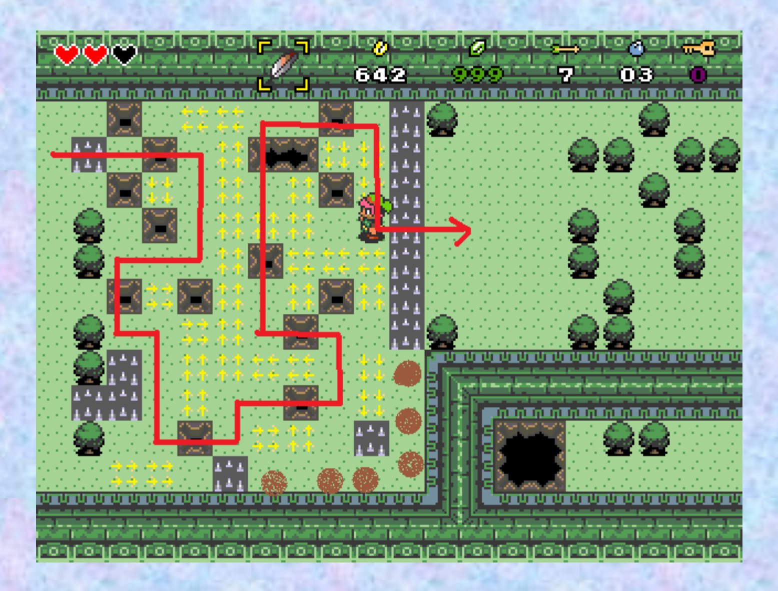
12.Le secret de la forêt

INFO IMPORTANTE : ***Pour la prochaine cave vous aurez besoin de : 2 Tapisseries, 1 Poissons et 1 Poivron. Pensez également à acheter quelques bombes.***

Rendez vous à présent dans la Forêt Enchantée et cette fois continuez le chemin après les frères bûcherons et vous arriverez devant un mur fissuré entouré de trous. Prenez votre plume et sautez par-dessus les trous et explosez le mur. Sauvegardez avant d'entrer.

Vous voici à présent dans un tout nouveau type de lieu du jeu il s'agît d'un Temple, un donjon qu'il faudra franchir pour progresser dans l'aventure.
Bienvenue dans le Mystérieux **Temple de la forêt.**

Dès votre entrée allez tout à droite, poussez les blocs et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**. Montez l'escalier et passez la porte verrouillée en haut. Vous voici dans la salle de la mort, je l'ai surnommée ainsi car elle est composée de deux pièges particulièrement dangereux. Si vous n'avez pas peur de poursuivre montez vers le haut de la salle en évitant les rouleaux. Vous remarquerez que des niches sont placées sur le côté, ce n'est pas fait pour rien.
Si vous survivez à cette épreuve la deuxième est encore pire. Des lasers parcours l'espace à des intervalles précis. Tentez de calculer votre chemin ou si vous êtes fous où impatients essayez de passer à l'improviste. Cependant si vous êtes faibles en énergie c'est la mort assurée. Si vous avez réussi BRAVO ! Vous êtes un champion et méritez de poursuivre votre exploration. Passez la porte poussez le bloc et marchez sur le bouton pour ouvrir une brèche pour retourner à la sortie sans passer par la salle de la mort *(Si vous avez peu d'énergie je vous conseille de sortir pour sauvegarder au cas où).*
Allez à gauche et posez une bombe sur le mur fissuré en haut à gauche. Montez, vous voici dans devant un drôle de pont rempli de piques. Avec votre plume sautez par-dessus les premiers piques et prenez le chemin de droite pour commencer. Sautez dans le vide. Mais si faites ce que je vous dis ! Vous atterrirez à un autre étage du temple. Suivez le chemin jusqu'à arriver dans un endroit rempli de pancartes. Lisez la première que vous rencontrerez elle va vous donner une direction il vous suffit ensuite de vous diriger vers la pancarte suivante qui se trouve forcément dans la direction donnée par la précédente et toujours la plus proche. En cas d'erreur vous devrez recommencer tout depuis la première pancarte. Profitez en pendant votre parcours de changer la couleur du cristal en haut à gauche.
Si vous réussissez cette épreuve fastidieuse l'arbuste qui barrait le passage en haut de l'escalier va disparaître
Dans la salle suivante, avant de monter les escaliers, explosez le mur fissuré à droite, dans cette salle vous pourrez récolter quelques rubis et un petit cœur. Montez les escaliers, marchez sur le bouton et allez à droite, vos voilà revenus à votre point de départ. Sortez pour sauvegarder et retournez dans le temple. Retournez au pont de piques, cette fois la disposition des blocs aura changé, suivez donc le seul chemin possible et tombez à nouveau dans le vide. Allez à droite marchez sur le bouton et allez à droite. Dans cette salle deux coffres sont à ouvrir, pour les atteindre sautez par-dessus les petits trous en faisant attention à bien vérifier votre itinéraire avant de sauter *(rassurez vous il n'y a pas 36 solutions)*. Le premier coffre contient **21 rubis** et les deux autres une **Petite Clé**. Ensuite, explosez le mur en haut.
Inutile d'ouvrir la porte sur le côté cela ne vous servira à rien pour le moment, montez l'escalier. Dans cette salle vous devez enclencher les deux boutons à l'aide des blocs. Ils sont cachés derrière des torches. Poussez les jusqu'à leur boutons respectifs ce qui aura pour effet de faire apparaître un coffre au centre de la pièce qui contient une **Petite Clé.** Prenez la porte verrouillée en haut à gauche puis la suivante. Explosez le mur fissuré.
Dans la salle suivante poussez les blocs pour vous frayer un chemin seulement attention, ces blocs ne peuvent être poussés qu'une seule fois. Une fois les escaliers atteints montez les et allez à droite.
Dans cette salle empruntez le chemin ci-dessous pour avancer *(les taches brunes sont des pots que j'avais soulevé avant de faire cette screen).*



Poursuivez votre chemin jusqu'à tomber dans le trou, continuez sur la gauche. Allez ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. Allez ensuite vous placer contre le mur en face du trou et tirez une flèche sur le cristal. Sortez par le haut et suivez votre chemin. Montez la série d'escaliers qui vous mènerons à l'air libre. Félicitation vous avez terminé la première partie du temple et atteint l'entrée de la **Cave N°6**.

INFO IMPORTANTE : ***S'il vous manque des objets où que vous décidez de retourner faire un tour dans le monde civilisé une fleur de téléportation sera apparue dans la dernière salle du temple que vous avez visitée vous pourrez l'emprunter dans les deux sens. Celle-ci disparaîtra une fois la Cave N°6 terminée.***

Dans cette cave vous récupérerez le **Grappin** et une **Pomme Bleue**

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

13.Le Temple de la Forêt suite et fin

INFO IMPORTANTE : ***Pour la prochaine cave vous aurez besoin de 2 Tapisseries, 1 Poisson et 1 poivron.***

Fier d'avoir triomphé de cette cave et ajouté un nouvel objet dans votre inventaire, repartez dans le Temple de la Forêt, et là, mauvaise surprise, la fleur de téléportation s'est fait la malle et la porte par laquelle vous étiez arrivé aux escaliers est à présent close. Qui a fait ça ? Nul ne le sait, mais en tout cas vous voilà obligé de trouver un moyen de vous en sortir. Et bien heureusement il y en a un qui vous tend les bras sur le côté. Pour y accéder, c'est très simple. Prenez votre grappin et visez en direction du plot marron près des piques. Bravo vous avez compris comment ça fonctionne alors maintenant en avant !
Passez la porte et marchez sur le bouton et repartez sur vos pas et là miracle la porte fermée c'est ré ouverte. Ne criez pas victoire trop vite, ce n'est pas terminé. Passez la porte descendez les escaliers et allez à gauche. Et là vous vous dites : *« si je saute de la hauteur je vais pouvoir facilement rejoindre l'entrée »*. Eh bien oui vous avez effectivement raison seulement voilà en faisant ça vous allez zapper un certain nombre de coffres que vous donnent en plus de leurs contenus de précieux **%** qui sont obligatoire pour finir le jeu à 100 %. Et oui c'est comme ça.
Si vous êtes téméraires, ne sautez pas mais utilisez votre grappin pour franchir le passage et immédiatement ouvrir le coffre qui contient **3 bombes.** Montez l'escalier ouvrez la porte et montez encore une volée de marches. Posez une bombe sur le mur du bas. Dans la salle suivante frappez le cristal mais cette fois ci pas besoin de flèche ou de bombe, mettez vous à quelques distances du cristal et utilisez votre grappin dessus. Et voilà comment on fait des économies.
Revenez sur vos pas, descendez, allez en bas, descendez à nouveau et allez en bas. La porte se referme sur vous *(décidément c'est une mauvaise habitude ici*). Franchissez le précipice à gauche et tirez sur le cristal avec le grappin. Allez monter les escaliers et posez une bombe sur le mur en haut *(vous devez connaître le truc maintenant).* Allez en haut, à droite, montez les escaliers.
Vous voici dans une immense salle. Dans un premier temps allez sur la droite lire la pancarte pour un précieux indice puis continuez vers le haut. Tirez sur le cristal avec le grappin. Revenez sur vos pas et allez en haut cette fois.
Vous devez à présent atteindre le coffre qui contient une **Petite Clé**. Voici comment faire, pour la partie en bleue utilisez le grappin.



Une fois le coffre ouvert empruntez tout simplement le téléporteur pour vous retrouver hors des piques et allez en bas, montez les marches et ouvrez la porte. Allez tout à gauche et usez de votre grappin sur les hélices en vous servant de l'indice pour les faire fonctionner dans le bon ordre. L'énigme réussie la porte à droite va s'ouvrir et vous pourrez la franchir tout contents.

Allez en haut et retrouvez ce bon vieux pont qui bien entendu a encore changé son chemin de position. Empruntez donc ce nouveau chemin et tombez une fois de plus mais un étage au dessus seulement cette fois. Descendez de votre piédestal et allez faire le tour de la salle par la droite. Rejoignez le coffre en ouvrez le pour récupérer **23 BAPM**. Revenez sur vos pas et traversez le gouffre en bas à gauche. Allez ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. Retraversez le gouffre et allez en haut mettez vous tout à gauche et utilisez votre grappin sur le plot en face, ouvrez la porte pour enfin atteindre les deux derniers coffre de ce temple, l'un d'eux contient **42 rubis** et l'autre vous l'aurez deviné une **Petite Clé.** Passez la porte et là un phénomène étrange va se produire. Ca y est vous avez fini le temple.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

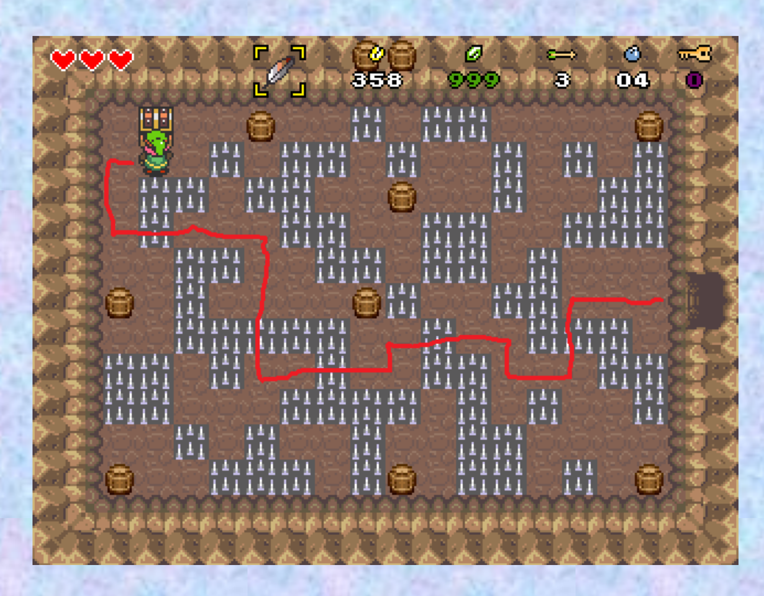
14.Tantari , c'est pas fini

Une dure épreuve viens de se terminer mais il reste encore beaucoup à faire alors pas de temps à perdre reprenons l'aventure !

En sortant du temple allez à droite, sautez par-dessus les trous et allez en haut. Vous retrouvez Pit qui escorte un groupe de touristes *(qui se trouvaient précédemment dans l'entrée de la grotte qui mène à la Cave N°4)* dans les régions encore non explorées de vous. Il vous demande alors de retourner dans le Musée des Caves car le second sous-sol est réparé. Faites ce qu'il dit *(l'entrée coûte un Pain)*. Vous pouvez ensuite vous rendre au PapyMarket où un nouveau flacon vide est en vente.

Retournez ensuite dans la région des Collines de Tantari mais au lieu de passer par en bas montez l'échelle sur votre gauche et utilisez votre grappin pour aller de collines en collines afin de rejoindre un escalier que vous empruntez. Vous arrivez dans la Petite Grotte De Tantari.

Allez tirer une flèche sur le cristal, allez à gauche, en bas et à gauche. Frayez-vous un chemin) travers les piquant (le grappin est inutile ici) jusqu'à un coffre qui contient une **Petite Clé**. La soluce en image **:**



Revenez dans la salle précédente et allez en face pour marcher sur un bouton. Retournez tirer une flèche sur le cristal, allez à gauche, deux fois en bas, lisez la pancarte pour un indice et allez à gauche. Ouvrez la porte et marchez sur le bouton allez trois fois à droite et une fois en haut. Ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé** puis explosez le mur du haut. Tirez une flèche sur le cristal et retournez en bas. Là rappelez-vous de l'indice de la pancarte et chercher ce qui peut se trouver dans l'ombre d'une lumière.

Sur le nouveau chemin que vous aurez découvert allez tout à gauche et montez les escaliers. Allez en bas et marchez sur le bouton, retournez en haut et marchez sur le bouton et retournez en bas. Explosez le mur à droite et marchez sur le bouton. Revenez sur vos pas et allez en bas, à droite et en bas. Montez la série d'escaliers vous voilà à l'air libre. Utilisez votre grappin pour atteindre une colline avec une échelle et descendez l'escalier. Allez à gauche et lisez la pancarte, allez en haut et poussez la torche la plus à gauche vers le bas avec ESPACE. Approchez vous du mur de gauche et longez le, vous devez entendre une série de son dont l'un est différent. A cet endroit-là appuyez sur espace tout en avançant et MIRACLE ! Vous traversez le fameux **Mur Du Son**. Vous vous retrouvez dans la grotte principale de Tantari. Si ce n'était pas déjà fait explosez le mur en haut à droite, traversez la porte et utilisez votre grappin sur le cristal. Revenez sur vos pas, traversez de nouveau le Mur Du Son, allez à droite, explosez le mur à gauche et grappinez sur le cristal. Revenez sur vos pas et allez en haut.

Vous voici chez la **Fée Rouge.** A l'instar de sa collègue bleue cette gentille fée vous donne une augmentation de capacité *(Les Flèches cette fois)* et votre offre également un petit bonus.
Tout heureux de cette merveilleuse rencontre retournez en sifflotant à la cité d'Hyrule en repassant par la petite grotte de Tantari, le Mur Du Son s'étant malheureusement refermé à jamais après votre passage chez la fée.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

15.Randonnée dans la montagne

Avant de poursuivre achetez quelques bombes chez le marchand (4 suffiront) pour remplir votre pauvre sac vide. Rendez vous ensuite à l'endroit où vous avez rencontré Pitt dernièrement, il sera encore parti on ne sait où mais peu importe vous voilà libre de pouvoir circuler dans la très **pitt**oresque (finalement il en reste un peu de lui) zone des **Cascades De La Montagne**.
Commencez par aller à droite et descendez dans la rivière grâce au petit ponton, suivez la jusqu'à arriver dans le coin d'une zone nagez dedans pour y découvrir un **Quart De Cœur**. Revenez dans la zone de la montagne et allez en haut à droite, vous verrez un mur fissuré quelque peu caché par un arbuste. Explosez le et entrez dans les **Cavernes Jumelles De La Montagne.**

Allez tirer une flèche sur le cristal, allez marcher sur le bouton pour faire apparaitre une passerelle. Montez en haut et allez à gauche. Ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**. Explosez le mur du bas, marchez sur le bouton pour ouvrir une porte qui ramène à l'entrée. Changez la couleur du cristal, allez deux fois en haut et explosez le mur à droite, enfin, tirez une flèche sur le cristal et allez à droite puis en bas. Marchez sur le bouton, revenez sur vos pas et allez à droite, marchez sur le bouton. Retournez à l'entrée par les salles précédentes. Allez en haut puis à droite. Dans cette salle soulevez les pots pour gagner quelques flèches, bombes et rubis *(vous pouvez à loisir sortir de la grotte et revenir dans cette salle les pots et leur contenu seront réapparus et vous pourrez ainsi refaire un bon stock)*. Empruntez la porte verrouillée.
Empruntez l'escalier, allez à droite marcher sur un bouton puis revenez sur vos pas et allez en bas. Dans la salle suivante avancez dans le labyrinthe et cherchez à atteindre en premier lieu la porte en haut à droite en vous aidant du grappin Ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**. Revenez dans le labyrinthe et allez cette fois exploser le mur en bas.
Allez ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé** et tirez une flèche sur le cristal. Revenez dans le labyrinthe et empruntez la porte verrouillée, allez en bas et ouvrez la porte à gauche, tirez une flèche sur le cristal. Revenez sur vos pas et allez à droite. Montez la série d'escaliers pour vous retrouver à l'air libre et en profiter pour sauvegarder.
Descendez les autres escaliers et allez à droite. Changez la couleur du cristal, allez en haut et à droite marcher sur un bouton. Revenez dans la salle du cristal, frappez le avec le grappin puis posez une bombe dessus et courrez vite vous mettre derrière les blocs rouges sans traverser la porte. Une fois les blocs relevés allez deux fois à gauche, une fois en haut et une fois à droite pour marcher sur un bouton. Revenez dans la salle des escaliers, allez deux fois en haut et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**. Allez à gauche marchez sur le bouton et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Revenez dans la salle de l'escalier et allez à gauche. Frayez vous un chemin à travers les blocs, ouvre la porte verrouillée et tirez sur le cristal avec votre grappin. Revenez en arrière et prenez la porte en haut et suivez le chemin jusqu'à arriver à une salle ou il y des lasers et des rouleaux. Tentez d'arriver jusqu'en bas et si vous êtes toujours vivant marchez sur le bouton pour qui va faire disparaitre une petite barrière *(les pots à coté contiennent des cœurs. De même que les pots au début de la première grotte ceux-ci contiendrons à nouveau des cœurs si vous revenez dans cette grotte)* et faire disparaitre les blocs qui vous empêchaient d'atteindre le coffre de cette salle. Rejoignez ce coffre et ouvrez le pour obtenir une **Petite Clé.** Tirez une flèche sur le cristal et repassez la porte à droite pour ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé.** Revenez dans la salle des pièges et passez la porte en bas à gauche. Marchez sur le bouton, la porte qui s'ouvre est un raccourci vers l'entrée au pied de la montagne. Allez en haut et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé.** Allez en haut et ouvrez le coffre qui contient **5 flèches**. Empruntez les escaliers. Allez en bas, à droite et passez la porte du bas pour marcher sur un bouton. Remontez et suivez le chemin en bas à gauche jusqu'à un bouton à enfoncer. Revenez à nouveau sur vos pas et explosez le mur du haut. Suivez le chemin en ouvrant au passage un coffre qui contient **4 bombes**. Dans la grande salle ouvrez le coffre qui contient **27 BAPM**. Tirez une flèche sur le cristal et passez la porte en bas. Suivez le chemin pour arriver dans une salle pleine de téléporteurs. Voici la solution : BAS, HAUT, GAUCHE, BAS, GRAPPIN SUR LE PLOT, DROITE, GRAPPIN SUR LE PLOT. A partir de là suivez le chemin indiqué ci-dessous en n'oubliant pas de tirer sur le cristal au passage et d'ouvrir le coffre qui contient un **Quart De Cœur** qui vous permet d'assembler un **Nouveau Cœur**.



Allez deux fois en haut et tirez une flèche sur le cristal avant de passer la porte. Marchez sur le bouton pour ouvrir un raccourci puis empruntez les escaliers pour vous retrouver à nouveau à l'air libre.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

Vous serez sans doute tenté de rentrer dans l'édifice qui se dresse devant vous mais c'est inutile car cous ne pouvez rien y faire pour le moment et vous ne devrez y revenir que bien plus tard. Poursuivez donc votre route en utilisant le grappin sur le plot à gauche. A terme de votre chemin tombez dans le trou pour atterrir *(on l'espère sans dommages)* dans la **Petite Grotte Des Montagnes**.

Suivez le chemin possible jusqu'à une grande salle avec un joli labyrinthe. Commencez par aller en haut et atteindre le coin où il y a une rangée de trous, ne tombez pas dedans cela va de soi mais tirez une flèche sur le cristal en face. Cherchez ensuite le moyen d'atteindre le coffre qui contient une **Petite Clé**. Rendez vous ensuite en bas de la salle et explosez le mur pour passer la porte. Allez à droite actionner le cristal, revenez sur vos pas et suivez le chemin du bas. Ouvrez le coffre qui contient 48 BAPM avant de continuer votre chemin jusqu'à arriver à une grande salle. N'empruntez pas tout de suite le chemin des plots mais tombez du rebord et passez sous le rebord de droite pour marcher sur un bouton caché. Ne passez pas tout de suite la porte mais allez sous le pont à gauche en longeant le mur pour trouver une **Petite Clé** cachée là. Ouvrez le coffre qui contient **Un Rubis** *(stupéfiant)*. Vous pouvez maintenant emprunter la porte ouverte, vous revoilà à l'entrée. Allez à gauche, tirez sur le cristal et explosez le mur du bas pour retourner à la grande salle. Suivez le chemin des plots et continuez votre route jusqu'à une salle où vous marcherez sur un bouton. Retournez dans la grande salle et passez la porte du bas. Explosez le mur et continuez votre chemin jusqu'à atteindre l'air libre.

Bravo, au terme de cette longue et dangereuse randonnée vous atteignez enfin l'entrée de la **Cave N°7**.

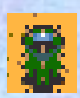
Dans cette cave vous obtiendrez la **Lanterne Magique** et une **Part De Miel**.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

16.Le Désert,c'est pas de la tarte !

INFO IMPORTANTE : ***Pour la prochaine cave vous aurez besoin de : 1 bûche, 3 poissons et 3 poivrons.***

En sortant de la Cave N°7 retournez sur vos pas et utilisez votre grappin sur le plot en haut puis sur celui qui est sur la colline à droite. Je vous conseille de retourner dans la grotte principale de la montagne refaire votre stock de bombes avant de poursuivre plus loin. Cela fait Empruntez à présent le chemin en haut à gauche. Bienvenue dans le torride **Désert de Parapa**.
Immédiatement sur votre droite vous allez apercevoir un cactus de cette sorte :



Ce type de cactus est pourvu en son sommet d'une mine qui expose quand on met le feu au cactus. Une fois le feu déclenché pensez à vous en éloigner car l'explosion de la mine risque de vous blesser. La suite est fort simple, vous devez parcourir ce chemin bordé de cactus au piquant acérés en vous aidant de la plume et de la lanterne pour avancer. Pensez également à soulever les crânes pour trouver des **Fioles De Magie** *(petites et grandes)* ainsi que des cœurs et des rubis. Pendant votre parcours vous pourrez visiter **l'Abri Pour Touristes** où vous reposer si vous avez chaud et vous rafraichir d'une bonne eau mise à votre disposition, enfin ……. Si vous le pouvez. Peut être que la pancarte en haut vous dira comment faire.
Si vous parvenez sans encombre au dernier cactus à exploser, la disparition de celui-ci libèrera un passage sur la droite qui vous permettra de circuler rapidement et sans encombre *(ou presque)* du chemin des montagnes au sud du désert.
A cet endroit vous retrouverez Pitt et ses touristes, parlez leur un peu pour recueillir leurs impressions et rendez vous sur la gauche là où il y a un mur fissuré. Explosez le et pénétrez dans la **Grotte Du Grand Canyon**.

Allez à gauche, tirez une flèche sur le cristal puis ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**. Revenez sur vos pas et allez en haut, allumez votre lanterne comme cela vous est conseillé et trouvez votre chemin dans ce petit labyrinthe, le but étant d'arriver devant une issue qui n'est pas barré par des plots de couleur. Dans la salle suivante frappez le cristal et retournez dans la sombre salle pour passer la porte maintenant accessible. Continuez votre chemin jusqu'à marcher sur un bouton, retournez sur vos pas et franchissez à nouveau l'autre porte de la salle sombre. Continuez votre chemin pour arriver à une salle avec des plots. Descendez dans cette salle et allez ouvrir un coffre en haut qui contient une **Petite Clé**. Revenez sur vos pas, ouvrez la porte verrouillée et marchez sur le bouton. Retournez dans la salle aux plots et cette fois passez par le haut pour franchir la porte en bas. Suivez le chemin, frappez le cristal et revenez encore fois dans la salle aux plots mais cette fois passez la porte de droite. Suivez le chemin, montez les escaliers et allez à gauche, en haut et à droite pour tirer une flèche sur le cristal. Allez à droite en haut et à droite marcher sur un bouton. Allez à gauche, en haut et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**. Retournez sur vos pas et allez tirer une flèche sur le cristal. Retournez à présent à la salle de l'escalier et empruntez le chemin de droite. Continuez jusqu'à arriver à une salle à deux portes, Empruntez celle de gauche et marchez sur le bouton. Prenez ensuite le chemin du haut, frappez le cristal, revenez sur vos pas et passez la porte aux plots rouges. Suivez le chemin et montez l'escalier. Une petite énigme simple à résoudre est à faire. Je vous donne une petite astuce :

Poussez le bloc en bas dans le coin en haut à gauche dans le chemin des piques. Le coffre contient un **Quart De Cœur**. Sortez à l'air libre pour sauvegarder.
La porte de gauche vous mène au **DesertMarket .** Parlez au bonhomme pour connaitre les formalités et faites des achats si vous le souhaitez. A présent descendez l'escalier et allez emprunter un autre escalier en bas. Allez vers le bas et soulevez le crane pour récupérer une **Petite Clé**. Lisez la pancarte et remarquez la subtilité de l'écriture. Retournez dans la précédente grotte et ouvrez le bloc verrouillé.

Résolvez l'énigme en tirant sur les Hélices avec le grappin dans l'ordre discrètement révélé sur la pancarte ce qui donne :

Gauche, Centre, Droite, Centre, Droite, Droite

Remontez l'escalier et allez au sud, le pont est maintenant ouvert. Une fois franchi il se rabat définitivement *(le seul moyen de retourner au **Désert Market** sera de repasser par le désert).*Allez à gauche, faites le tour et entrez dans la ravissante **Oasis Perdue** où vous est joué l'une des plus belle musiques du jeu selon moi.
Entrez tout d'abord dans la grotte en haut et parlez à l'homme et au singe pour quelques infos.
Revenez dans l'oasis et constatez qu'ici tout comme dans la clairière du flutiste il y a les trois types de salade. Essayez donc de toute les manger !
Pendant votre repas vous aurez surement remarqué un mur fissuré devant lequel se tient un arbuste d'une couleur différente. Brulez le avec votre lanterne et explosez le mur pour pénétrer dans la grotte de la **Fée Verte**. Tout aussi généreuse que les deux autres, cette fée vous offrira le pouvoir de posséder plus de magie.
Après lui avoir fait vos adieux retournez à la grotte de la source. L'obstacle qui barrait l'accès à l'eau à maintenant disparu et vous pourrez à présent plonger dans l'eau remonter le courant pour atteindre la grotte de la source. Trouvez votre chemin à travers le labyrinthe et rejoignez l'endroit où il y a un tourbillon à côté d'un sac.
Plouf le gros Zora de la Caverne Des Iles vous demandera de nouveau le code *(**1939** pour les amnésiques)*.Le sac contient **deux petits cœurs**. Poursuivez votre chemin vers le sud et descendez la cascade pour arriver dans la zone du **Cimetière**. Rendez dans cette zone et poussez la première tombe à gauche de la troisième rangée de trois tombes pour révéler l'entrée du **Tombeau Mystérieux**

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

17. Caveau l'détour

De l'entrée suivez le seul chemin possible jusqu'à une salle ou se trouve un coffre qui contient **21 BAPM**. Allez en bas et marchez sur le bouton. Retournez sur vos pas et au croisement de trois portes allez à gauche. Tirez une flèche sur le cristal, allez à droite et deux fois en haut. Explosez le mur fissuré, allez à gauche et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**. Allez en bas marcher sur le bouton. Revenez dans la salle du mur fissuré et prenez la porte de gauche. Ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**, retournez sur vos pas, allez en haut, à droite, descendez l'escalier et explosez le mur. Allez en bas et dans la salle suivante empruntez la porte du bas en évitant bien entendu les rouleaux piquants. Marchez sur le bouton, revenez en arrière et passez la porte sur votre gauche. Allez en haut marcher sur un bouton, revenez dans la grande salle et passez la porte en haut à gauche. Tirez sur le cristal, revenez dans la grande salle, allez en haut et à gauche pour ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. Retournez dans la grande salle et passez de nouveau la porte en bas à gauche. Allez en bas et suivez le chemin jusqu'à arriver dans une salle avec une pancarte, lisez là et retenez bien ce qu'elle vous dit.
Allez à gauche et marchez sur le bouton. Revenez sur vos pas, jusqu'à un croisement de trois portes, empruntez celle du haut. Continuez vers le haut, empruntez l'escalier et allez en bas pour vous retrouver dans une grande salle. Lisez la pancarte et retenez bien l'indice donné. Allez à droite et passez la porte du bas pour marcher sur un bouton. Revenez en arrière et explosez le mur à droite. Suivez le chemin jusqu'à une salle ou se trouve un cristal que vous transpercez d'une flèche. Revenez sur vos pas et empruntez la porte aux blocs bleus.
Dans la salle suivante poussez les blocs de couleurs dans les trous correspondant à leur couleur respective puis tombez dans l'un des deux trous. Poussez les blocs sur les boutons pour ouvrir la porte du haut et faire apparaître un coffre qui contient une **Petite Clé**. Passez la porte de gauche et soulevez les crânes pour récupérer quelques trucs. Retournez à droite et prenez la porte en haut.
Ouvrez la porte verrouillée et suivez le chemin en ouvrant au passage le coffre qui contient une **Petite Clé**. Dans la salle suivant il vous faudra appliquer ce que la deuxième pancarte vous disait. Commencez par les torches et finissez par les boutons. Pensez au passage à frapper le cristal avant de passer la porte qui s'est ouverte. Suivez le chemin jusqu'aux escaliers, empruntez les et vous arriverez à l'intérieur du **Sanctuaire**. Allez parler au Grand Maitre pour qu'il vous ouvre la porte de l'édifice. Derrière lui se trouve l'escalier qui mène à la **Cave N°8**.

Dans cette cave vous obtiendrez un **Champignon Magique** et le **Marteau**.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

18.Comme des airs de nouveauté

INFO IMPORTANTE : ***Pour la prochaine cave vous aurez besoin de : 2 tapisseries,2 parfums,2 pains..***

En sortant de la Cave N°8 le Maitre du Sanctuaire demandera à vous parler. Ecoutez son message puis ouvrez le coffre qui contient une **Partition De Musique Rouge**.
Sortez du Sanctuaire, retournez dans l'eau et poursuivez votre route vers le Sud. Avant de pénétrer dans la petite ouverture sur la gauche longez le bord droit du mur pour y découvrir un **Quart De Cœur**. Entrez à présent dans l'ouverture, vous voici dans l'un des **Passages Des Chants Mystérieux**. Descendez l'escalier, allumez les torches pour ouvrir la porte, dans la salle suivante explosez le mur et tirez une flèche sur le cristal. Avant de partir vous pouvez soulever les pierres pour y trouver quelques trucs. Passez la porte traversez l'eau, posez une bombe sur le cristal et placez vous entre les plots bleu et la porte de droite. Une fois les blocs relevez allez à gauche, lisez la pancarte et frappez cristal du bas avec le Grappin *(celui du haut est un leurre qui fait gâcher une flèche !)*. Poussez le levier pour faire arriver de l'eau dans la salle suivante puis passez la porte. Allez marcher sur le bouton et empruntez la porte qui vient de s'ouvrir. Marchez sur le bouton, revenez à gauche et posez une bombe sur le cristal. Allez à gauche et résolvez l'énigme de la manière dont la pancarte le suggérait. Poussez le levier pour faire apparaitre de l'eau dans la salle suivante. Allez en bas et ouvrez le coffre qui contient **31 BAPM**. Frappez le cristal et allez à droite, suivez le chemin jusqu'à l'air libre pour vous retrouver dans les Jardins Royaux où Pit vous parle rapidement. Descendez l'escalier de droite, enfoncez le plot marron à l'aide de votre marteau puis continuez votre chemin pour arriver dans la maison de la **Fée Jaune**. Celle-ci transformera vos partitions actuelle pour crée le **Chant Du Vide** et le **Chant De L'Envol** et vous expliquera leurs fonctions.
Après avoir embrassé les pieds de cette illustre créature sortez de la grotte et prenez votre ocarina pour jouer le Chant De L'Envol. Sélectionnez « Village Cocorico » et là miracle vous voilà téléporté à l'entrée du village par un bel oiseau qui vous expliquera tout sur sa fonction et les modalités de ses services (vous allez enfin pouvoir vous rendre dans différents endroits d'Hyrule sans avoir à marcher longtemps *(vos pieds vous disent merci d'avance)*. Entrez dans Cocorico et allez vous acheter un bon stock de sacs de riz puis allez au PapyMarket acheter un nouveau **Quart De Cœur**.
Utilisez le Chant De L'Envol pour vous rendre à l'Oasis Perdue. Rendez vous devant l'édifice où se trouvait le singe et débloquez le passage avec le marteau. Vous venez d'ouvrir l'entrée du prochain temple.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

19.A la recherche du Singe

De l'entrée suivez le chemin jusqu'à arriver à une grande salle. Utilisez votre grappin sur le plot à droite, descendez l'escalier et allez marcher sur le bouton qui est au sol. Remontez et dirigez vous vers la porte nouvellement ouverte. Suivez le chemin jusqu'à la salle sombre, allumez votre lanterne et frayez vous un passage jusqu'à un coffre qui contient une **Petite Clé**. Retournez dans la grande salle et allez ouvrir la porte verrouillée.
Dans la salle suivante cassez le bloc avec votre marteau. Allez à gauche, tirez une flèche sur le cristal, allez en haut et lisez la pancarte pour visualiser le plan du donjon. Allez à droite, survivez aux piquants et empruntez la porte de droite. Allez ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. Retournez sur vos pas et prenez la porte au nord. Suivez le chemin jusqu'en haut, déverrouillez le passage et tombez dans le trou. Allez à droite et suivez le chemin jusqu'à une salle avec des yeux. Poussez les statues pour les aveugler et continuer votre chemin jusqu'à un mur fissuré que vous explosez naturellement.
Suivez le chemin jusqu'à une salle avec un mur fissuré, explosez le et dans la salle suivante tirez une flèche sur le cristal. Revenez sur vos pas, allez à droite et passez la porte sud. Dans cette salle ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**.
Retournez dans la salle du cristal et changez sa couleur. Allez en haut à droite et montez les escaliers. Suivez le chemin et poussez le bloc jaune dans le trou. Continuez votre chemin et dans la salle suivante prenez les téléporteurs dans l'ordre suivant : BAS, HAUT, GAUCHE. Là utilisez votre grappin sur le plot à droite puis sur le plot en bas. Empruntez le téléporteur du milieu, sautez par-dessus les piques pour ouvrir le coffre qui contient **1 flèche**. Sautez à nouveau les piques et placez vous de manière à frapper le cristal avec votre grappin, enfin, rejoignez la porte en bas. Suivez le chemin jusqu'à la grande salle et allez à droite.
Franchissez la salle en évitant les rouleaux piquant et en détruisant les rochers en n'oubliant pas au passage de frapper le cristal.
Suivez le chemin, poussez le bloc dans le trou et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**.
Retournez dans la grande salle, ouvrez le verrou et allez en haut. Ici vous pouvez pousser le plot comme si c'était un bloc. Poussez le jusqu'au petit espace entre les barrières en bas, il ne vous reste plus qu'à utiliser le grappin dessus depuis l'autre côté.
Allez sur la gauche, sautez par-dessus les piques en haut à gauche et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**. Avant de prendre les escaliers, allez frapper le cristal.
En haut des escaliers, lisez la pancarte pour un indice puis franchissez la porte verrouillée. Suivez le seul chemin possible jusqu'à une salle avec de grands trous. Pour les franchir placez vous devant et jouez le Chant Du Vide pour faire apparaître une passerelle. Faites de même avec le trou suivant. Cassez le rocher et allez placer la statue devant l'œil du haut allez ensuite chercher la statue qui est juste en dessous de piques et poussez la devant l'œil du bas, ouvrez le coffre qui contient **37 rubis**. Ici s'il vous reste pas mal d'énergie vous pouvez passer la porte en haut à droite en vous prenant un laser ou aller chercher la dernière statue et la placer à droite de l'œil du haut dans tous les cas franchissez la porte en haut à droite. Marchez sur les deux boutons dont l'un d'eux va ouvrir un passage. Retournez sur vos pas *(n'ayez crainte)* et poussez les pots pour passer *(ils vont disparaître une fois un certain chemin franchit)*.Allez chercher la statue qui est en dessous les piques et placez là entre l'œil du haut et le trou. Franchissez la et marchez sur le bouton pour ouvrir la porte de gauche. Descendez les escaliers. Allez ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**, parler au singe pour avoir une petite info puis lisez la pancarte qui vous indique l'entrée de la prochaine cave. Remontez les escaliers, allez à gauche et suivez le chemin jusqu'à la salle où se trouvait une porte verrouillée que vous pouvez désormais ouvrir. Suivez le nouveau chemin jusqu'au bouton sur lequel vous marchez puis allez tirer le levier de l'autre côté pour déverrouiller l'entrée de la **Cave N°9**.
Dans cette cave vous obtiendrez la **Baguette de Glace** *(notez bien ses capacités)* et des **Bananes**.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

20.Il reste une part de Parapa

Il vous reste encore une partie du temple à explorer alors ne criez pas victoire trop vite.

En sortant de la cave vous rencontrerez la **Fée de Platine** qui vous donnera un petit coup de pouce pour sortir de la cave car la porte se sera refermée entre temps. Profitez de l’occasion qu’elle vous octroie pour sauvegarder votre progression puis empruntez le téléporteur pour retourner dans une autre partie du temple. Utilisez votre baguette de glace sur la flamme pour la faire disparaître puis poussez les deux blocs sur les boutons pour déverrouiller la porte du bas. Suivez le chemin jusqu'à une salle ou se trouve un coffre qui contient **2 bombes**. Poursuivez votre route jusqu’à la grande salle, descendez les marches et allez piétiner le bouton en bas à gauche. Retournez près de l’entrée et rendez vous en haut à gauche via le parcours de plots, descendez les escaliers.
Vous voilà dans les fondations du temple où vous attends une petite énigme. Dans un premier temps rendez dans un premier temps en haut à droite via le deuxième chemin et frappez l’interrupteur avec une flèche. Ensuite allez pousser tous les blocs sur les boutons pour libérer l’accès au coffre qui contient un troisième et dernier morceau de **Fausse Triforce**. Retournez frapper le cristal puis empruntez les escaliers en haut à gauche. Suivez le chemin jusqu'à une salle ou il y a des rouleaux. Rendez vous en bas à droite sans encombre sans frapper le cristal. Suivez le chemin jusqu'à la sortie.

Bravo vous en avez terminé avec ce temple.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

21.Ça va chauffer

INFO IMPORTANTE : ***Pour la prochaine cave vous aurez besoin de : 2 bûches 3 poissons,2 parfums.***

Téléportez vous au Cascades De la Montagne et entrez dans les Cavernes Jumelles. De l'entrée rendez vous à l'escalier qui vous mène devant l'édifice que vous avez croisé dans votre périple vers la **Cave N°7**, pénétrez dans cet édifice. Bienvenue dans le **Temple de Darunia**.

De l'entrée tirez sur la flamme avec votre Baguette de Glace et allez à gauche, tombez dans le trou, explosez le mur et dans la salle suivante ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**. Montez l'escalier, appuyez sur le bouton et allez à droite pour retourner à l'entrée. Explosez le mur de droite et allez frapper le cristal. Revenez sur vos pas et ouvrez la porte verrouillée. Allez deux fois en haut et marchez sur le bouton. Revenez en arrière et allez à gauche. Descendez l'escalier pour arriver dans une grande salle. Dans celle-ci commencez par lire la pancarte pour voir un plan du donjon. Ensuite franchissez la lave sur la gauche puis faites de même vers le bas et enfin à droite pour vous retrouver au sol. Allez vers le haut de la salle en passant par la droite à l'aide de la plume. Franchissez les carrés de lave pour marcher sur le bouton.
Rendez vous ensuite à la porte en bas à gauche en passant par la gauche puis vers le bas. Suivez le chemin et tirez une flèche sur le cristal. Revenez dans la grande salle au niveau de la pancarte et partez cette fois sur la gauche pour passer la porte. Ouvrez le coffre qui contient 2 flèches et soulevez les pierres pour trouver un peu de magie et des cœurs. Revenez sur vos pas montez l'escalier, suivez le chemin et tombez dans le trou. Explosez le mur et allez ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. Allez en haut vous arrivez dans une grande salle. A l'aide du grappin franchissez la lave, descendez les marches et allez vous placer en haut à droite pour tirer une flèche sur le cristal. Retournez vers le milieu de la salle et partez vers la gauche et continuez le chemin possible jusqu'à atteindre le Nord-Ouest de la salle ou se trouve un coffre. Poussez tout simplement les blocs pour ouvrir ce coffre qui contient la **Poigne D'or** *(qui vous permet de soulever les pierres noires… ah bon vous le saviez déjà ?)*. Allez sur la droite et placez vous devant les pics en vertical pour frapper le cristal avec le grappin. Montez les marches et marchez sur le bouton pour faire apparaître un plot Allez ensuite ouvrir le coffre qui contient **2 bombes**. Passez la porte du haut continuez votre chemin et ouvrez la porte verrouillée. Eteignez la flamme avec votre Baguette de Glace et à présent retournez à l'entrée sud de la grande salle visitée précédemment, allez à gauche et passez la porte nord. Continuez votre chemin et une fois en haut allez à droite tirer une flèche sur le cristal. Retournez à gauche et allez en bas, franchissez les deux gouffres à l'aide du Chant Du Vide et dans la salle suivante marchez sur le bouton. Revenez en arrière et passez la porte du bas. Continuez votre chemin jusqu'à arriver à une salle avec deux directions *(Celle du sud vous mène à l'extérieur où vous vous pouvez sauvegarder, en revenant une fleur de téléportation sera apparue)*. Allez droite suivez le chemin jusqu'à une salle où vous frapperez le cristal avec une flèche. Revenez sur vos pas, franchissez la porte à présent accessible et allumez les deux torches avec votre lanterne pour ouvrir la porte. Continuez votre chemin en frappant au passage le cristal d'une flèche. Descendez l'escalier et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**. Remontez allez en haut et allez exploser le mur en haut à droite si vous êtes encore vivants. Prenez le chemin du nord jusqu'à un coffre qui contient une **Petite Clé**. Revenez sur vos pas et prenez descendez l'escalier. Allez à gauche frappez le cristal d'une flèche puis allez deux fois en bas pour marcher sur un bouton. Revenez dans la salle précédente et allez à gauche puis en haut pour marcher sur un bouton. Ouvrez les deux portes verrouillées et éteignez les *flammes (il ne doit en rester qu'une normalement)*. Montez les escaliers, allez à gauche ouvrir le coffre qui contient **5 rubis**, marchez sur le bouton et franchissez la porte. Descendez les escaliers, retournez dans la grande salle et passez la porte nord. Suivez le chemin et dans la salle avec beaucoup de porte passez celle qui est le plus en bas à droite. Eteignez la dernière flamme pour ouvrir les deux portes latérales. Revenez dans la salle précédente et continuez votre route jusqu'à une salle verticale avec des piquants. Allez tout en haut ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. Franchissez la porte nord, continuez votre chemin et en bas des escaliers allez en bas ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. Revenez en arrière et ouvrez la porte verrouillée pour déboucher sur l'entrée de la **Cave N°10**. Avant de tenter le diable empruntez

l'escalier en bas et continuez jusqu'à vous retrouver de nouveau dans le temple. Poursuivez votre chemin et vous finirez par arriver à l'entrée du temple.

Dans cette cave vous obtiendrez un **Pendentif** et du **Miel**.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

22.Trempé,séché

INFO IMPORTANTE : ***Pour la prochaine cave vous aurez besoin de : 3 tapisseries, 3 bûches, 3 pains.***

Il est temps de retrouver un peu le monde civilisé après toutes ces contrées hostiles. En sortant du temple commencez par retourner dans les Cavernes Jumelles et allez refaire un peu votre stock de flèches et de bombes, voire même de cœurs si vous en avez besoin. Ensuite utilisez le Chant De L'Envol pour vous rendre au Village Cocorico. Allez au PapyMarket et vous constaterez qu'une jolie **Pomme Verte** est à vendre. Achetez là car celle-ci si vous vous en souvenez est un ingrédient requis pour la potion. A présent vous pouvez faire quelques achats si vous en éprouvez le besoin dans le PapyMarket et faire votre stock pour la prochaine cave puis rendez vous sur la berge au bord du Lac Hylia, vous remarquerez *(si vous ne l'aviez pas vu avant)* que le rocher en face de vous est fissuré. Sortez votre Baguette de Glace, placez vous juste à côté du petit arbuste et tirez en direction de l'eau ce qui va la geler et la rendre praticable à pied. Il ne vous reste plus qu'à poser une bombe sur le mur et pénétrer dans la sombre **Caverne Des Iles**.

Descendez l'escalier et remarquez la subtilité de la grotte qui est remplie de plusieurs bassins avec des pancartes marquées d'une lettre alphabétique qui vont de ***A*** à ***L***. Commencez par vous dirigez vers la gauche, traversez le bassin ***B*** et allez marcher sur le bouton dans le bassin ***A***. Le bassin ***C*** va alors se remplir d'eau. Rendez vous à ce bassin et sortez par l'autre côté. Dirigez vous vers le bassin ***G*** et marchez sur le bouton, le bassin ***A*** va se remplir d'eau. Rendez vous à ce bassin, traversez et allez en bas marcher sur le bouton au fond du bassin ***E.*** Les bassins ***A*** et ***C*** vont se vider et le bassin ***G*** va se remplir. Sortez par la droite allez dans le bassin ***G***, sortez par le haut et continuez jusqu'à marcher sur un bouton, le bassin ***G*** va se vider. Continuez votre route traversez le bassin ***D*** et continuez jusqu'à marcher sur un bouton, les bassins ***D*** et ***E*** vont se remplir. Retournez au bassin ***D***, sortez par le bas, descendez dans le bassin ***H*** puis dans le bassin ***L*** ou vous pourrez parler au Gros Zora qui visiblement n'est pas très content de vous voir. Sortez par le bas, continuez votre route pour marcher sur un bouton, le bassin ***H*** va se remplir. Rendez vous au bassin ***H*** sortez par le bas et continuez votre route jusqu'au bassin ***K*** ou vous attend un bouton sur lequel marcher, le bassin ***J*** va se remplir et le bassin ***H*** va se vider, la voie à gauche est maintenant libre. Continuez jusqu'à marcher sur un bouton, le bassin ***K*** va remplir. Retournez y et sortez par le bas. Allez tout en bas à gauche et frappez le cristal, revenez en arrière et allez dans le bassin ***J***. Continuez et allez marcher sur le bouton dans le bassin ***I***, le bassin ***F*** va se remplir. Continuez votre route jusqu'au bouton, marchez dessus, le bassin ***I*** se remplit. Rendez vous au bassin ***I*** sortez par le bas et continuez votre chemin jusqu'au bassin ***E*** sortez par la droite, continuez votre chemin, traversez les blocs bleu et montez tout de suite en haut pour rejoindre un cristal que vous frappez. Retournez sur vos pas continuez votre chemin vers la droite et vous arriverez à un coffre qui contient le dernier **Quart De Cœur** du jeu qui vous permettra d'assembler un **nouveau cœur.** Allez dans le bassin ***F*** continuez et allez dans le bassin ***B***. Ici si vous allez à droite vous retrouverez l'escalier qui mène vers l'entrée de la grotte et si vous allez en haut le chemin vous mènera à la suite de votre aventure.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

23.Les Vestiges inondés

A peine sortis de votre séance de thalassothérapie vous pénétrez dans le vaste **Temple Des Iles**.

Depuis l'entrée allez exploser le mur de gauche, dans la salle suivante tirez une flèche sur le cristal, revenez dans la salle précédente et allez toujours en bas jusqu'à une salle où vous marchez sur un bouton. Revenez en arrière, montez l'escalier, explosez le mur et allez en bas marcher sur un bouton. Revenez sur vos pas et allez en haut, poussez les blocs sur les boutons pour déverrouiller la porte. Dans la salle suivante empruntez le seul chemin possible et dans la salle au coffre poussez les deux blocs extérieurs devant les flèches jaunes pour ensuite libérer l'accès au coffre qui contient une **Petite Clé**. Retournez ouvrir la porte verrouillée et dans la salle suivante posez une bombe bien au centre de la marque au sol, sautez dans le trou. Allez à droite marcher sur le bouton, retournez à gauche et allez en bas. Vous, vous retrouvez en extérieur.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

Ah, tient, ça ne marche pas alors que je suis en extérieur ?

Et oui malheureusement pour vous ceci n'est qu'une belle illusion car si effectivement vous êtes en extérieur vous, vous trouvez en réalité toujours dans le Temple Des Iles (la musique vous l'aura vite fait comprendre)..Vous êtes en fait dans ce qui reste du cratère du volcan sur lequel a été construit ce très ancien temple. De ce fait étant dans un endroit considéré comme intérieur il n'est pas possible de sauvegarder et comme la température de l'eau y est beaucoup plus élevée qu'à l'ordinaire n'espérez pas pouvoir atteindre certains endroits avec la Baguette de Glace, vos efforts seront vains et vous gâcherez votre précieuse magie.

Séchez vos larmes et faite un petit tour de ce bassin pour remarquer comment il est fait. *(La porte en haut à droite est un raccourci vers l'entrée du temple)*. Empruntez la porte du côté droite suivez le chemin. Vous arrivez dans une pièce avec des yeux et de gros rochers et deux boutons. Je suppose que vous savez quoi faire alors exécutez vous en faisant attention à ne pas poussez les rochers n'importe comment au début. Voici comment vous devrez les placer pour que tout aille pour le mieux :



Dans la salle suivante soulevez les pierres pour récupérer quelques objets puis allez à droite et traversez le chemin de piquants pour atteindre le coffre qui contient une **Petite Clé**. Revenez sur vos pas et suivez le chemin à gauche jusqu'à arriver à une salle avec des torches éteintes. Allez d'abord en haut et ouvrez le coffre qui contient **5 bombes**. Revenez en arrière et allez) gauche marcher sur un bouton puis dans la salle précédente alllumez les deux torches pour ouvrir la porte de droite que vous empruntez. Utilisez le Chant du Vide pour pousser le rocher contre l'œil, lisez la pancarte pour un indice et passez la porte verrouillée pour vous retrouver dans le grand bassin.

ATTENTION : ***Une fois cette porte franchie ne l'empruntez jamais plus sinon vous allez vous prendre le laser de l'œil dans la figue***.

Empruntez la porte en bas à droite, tirez sur le cristal et explosez le mur. Suivez le chemin jusqu'à une salle où vous attend un cristal à frapper. Allez en haut où vous apercevrez un coffre dont l'accès est barré par un bloc numéroté. Le seul moyen de le faire disparaître est de résoudre une énigme qui se trouve sur le plus gros îlot du cratère. Pour vous y rendre il suffit de tomber dans les trous de cette salle mais à des endroits bien précis pour atterrir au bon endroit.

Voici ci-dessous les endroits où vous devez tomber :



Une fois sur l'îlot il faut placer les blocs dorés sur les marques qui se trouvent aux quatre coins de celui-ci. Approchez vous d'un bloc et appuyez sur espace si vous faites un mouvement le bloc vous suivra et si vous le poussez il se figera jusqu'à que vous lui demandiez de le suivre à nouveau. Une fois le bloc placé il va se colorer en brun puis retourner à sa place initiale une fois l'îlot quitté. Retournez emprunter le téléporteur et tombez dans une autre partie des trous pour atteindre un autre bloc et ainsi de suite. Quand les quatre blocs ont été placés dans les coins le bloc numéroté aura disparu, vous pourrez alors ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. Allez en bas, ouvrez la porte verrouillée à gauche, frappez le cristal avec le grappin et allez ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. Allez en haut marcher sur un bouton et retournez dans la salle ou se trouvait le bloc numéroté. Allez à gauche, frayez vous un chemin à travers les blocs pour aller ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. Retournez dans la salle précédente et allez à droite. Dans cette salle soyez très prudents, la moindre chute ne vous blessera pas mais vous fera tomber dans l'eau du cratère et il faudra revenir et recommencer tout le parcours. Allez en bas de la salle et sautez par-dessus tous les trous qui sont devant vous, sautez le petit trou entre le petit et le long en dessous, sautez à la verticale au-dessus du petit trou à gauche de celui que vous venez de franchir. Allez en haut et sautez le long trou le plus à droite, continuez vers le haut et sautez l'un des petits trous qui sont à la droite du coffre. Allez en haut et sautez le trou qui fait une sorte de Z, sautez le trou sur votre gauche, allez en bas et enfin sautez le dernier trou pour ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. Sautez le trou en dessous de vous à droite, sautez le trou qui fait un L inversé, sautez le long trou à droite, allez vous mettre au-dessus du T à l'envers et sautez deux fois. Allez à droite et sautez le petit trou le plus à gauche puis le long trou à droite. Allez plus haut et sautez le petit trou le plus en haut de la diagonale, sautez le trou le petit trou à gauche devant vous et enfin sautez le petit trou en face de vous pour rejoindre la porte verrouillée *(ouf !)* . Dans la salle suivante ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**, puis ouvrez la porte verrouillée. Poussez le **bloc violet** dans l'eau et sautez à votre tour dans le trou pour retourner dans le cratère. Passez la porte en bas à gauche, suivez le chemin et cette fois (comme vous l'a indiqué la pancarte) le deuxième **bloc violet** peut maintenant être bougé pour que vous puissiez ouvrir la porte verrouillée. Dans la salle suivante rejoignez la porte sans encombre et allez marcher sur le bouton.

Retournez dans le cratère et empruntez la porte en haut à gauche. Frappez le cristal avec le grappin et explosez le mur du haut. Dans la salle suivante rejoignez le rochez fissuré en passant par la gauche, détruisez le puis allez vous placer devant la grande bande de piques, tirez sur la flamme avec vous savez quoi et rejoignez la porte. Suivez le chemin jusqu'à la salle aux rouleaux et allez ouvrir la porte verrouillée en bas. Dans la salle suivante poussez le bloc le plus en haut pour atteindre le bouton. Allez ensuite près des escaliers poussez le bon bloc et frappez le cristal puis montez les escaliers. Passez la porte de droite et marchez sur le bouton. Retournez dans l'autre salle et allez en bas. Dans cette salle frappez le cristal du bas, placez vous sur la ligne bleue et frappez le cristal devant vous. Placez une bombe sur le cristal du bas, sautez les piques, tirez sur le cristal du haut passez la ligne, tirez sur le cristal en haut à droite et passez la ligne, Placez une bombe sur le cristal et mettez vous sur la ligne rouge juste en face de la bleue pour vous y placer quand le cristal change de couleur. Allez en haut, mettez vous face au cristal à gauche et frappez le. Montez sur la ligne rouge et frappez le cristal. Mettez vous sur la ligne bleue et frappez le cristal en bas sautez les piquez, placez une bombe sur le cristal et allez vite vous mettre sur le haut du carré bleu. Avancez frappez un cristal sautez les piquez et rejoignez la bande de piques au-dessus du cristal en bas à droite. Frappez le cristal et allez vous placer face au cristal qui est entouré de piques pour le frapper. Je pense que vous saurez le reste de la manœuvre. Dans la salle suivante marchez sur le bouton, allez à droite, ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**, allez en bas, suivez le chemin et ouvrez les deux coffres qui contiennent **29 BAPM** et **39 rubis**. Ouvrez la porte verrouillée continuez votre chemin, placez une bombe au centre de la marque et tombez dans le trou. Vous allez perdre votre marteau *(tant pis)*. Ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**. Vous allez récupérer votre marteau *(elle est bien bonne)*. Détruisez le rocher, empruntez la porte en haut à gauche et suivez le chemin jusqu'à la salle ou se trouvait un bloc verrouillé en prenant les raccourcis, ouvrez le, montez les escaliers. Félicitation vous avez terminé ce temple, la **Cave N°11** se trouve sur l'îlot en face. Pour y pénétrer détruisez le rocher qui barre le passage avec le marteau ce qui va avoir quelques conséquence.

Dans cette cave vous obtiendrez un **Pendentif** et un **Champignon Magique**

PENSEZ À SAUVEGARDER !!

24.Un monde secret derrière la cascade

Vous possédez à présent tous les ingrédients pour la potion la fin du jeu est proche…..ou pas.

En sortant de la cave Sahashrala vous contacte par télépathie et vous demande d'aller tout de suite donner vos ingrédients à la sorcière pour préparer la potion. Rendez vous donc chez elle et après une brève discussion la **Fée de Platine** va apparaître et vous faire comprendre que votre aventure est loin d'être terminée. Après avoir lu attentivement ses paroles prenez le **Morceau de Triforce** sur la table et sortez.

INFO IMPORTANTE : ***Je pense que vous l'aurez compris, les deux derniers morceaux de Triforce se trouvent dans des caves. Pour la prochaine vous aurez besoin de : 2 poivrons, 2 pains, 3 parfums, 3 poissons.***
Allez dans la **Cité D'Hyrule** ainsi qu'au **Village Cocorico** et parlez à tous les touristes que vous aviez croisés pendant votre excusions, ceux-ci se trouvent soit en extérieur soit dans les tavernes, ils vous donneront leurs impressions sur leur visite et quatre d'entre eux vous fourniront des indices précieux, donc pensez à bien les noter.
Allez ensuite dans le **Lac Hylia** et rendez vous devant la cascade. L'un des rochers a disparu lorsque vous avez cassé le rocher sur l'îlot au-dessus libérant un passage invisible au milieu de la cascade. Empruntez le pour pénétrer dans la grotte. Vous y retrouverez le gros poisson qui vous demandera un Laissez-passer pour aller plus loin. Comme vous avez les Pendentifs et un morceau de la Triforce vous pouvez donc continuer votre route, allez monter l'escalier et vous voilà dans un nouveau monde du jeu, bienvenue dans le très secret **Domaine Zora**.
Parlez au Zora qui vous souhaite la bienvenue continuez votre route et dans le prochain endroit parlez au Zora pour qu'il vous explique les règles du défis qui va suivre.
Exécutez vous l'astuce consiste à passer devant les Zora fixes au moment où les Zora mobiles passent devant leur champ de vision *(attention c'est très court)*.
Commencez par atteindre le coffre qui contient une **Petite Clé** et la **Clé du Palais Zora**. Profitez en pour sauvegarder comme ça si vous, vous retrouvez au début il suffit de quitter et de revenir à cet endroit pour recommencer, ça va vite. Ensuite rejoignez le bloc verrouillé en essayant de pas vous faire repérer et allez en haut. Parlez au Zora pour qu'il fasse apparaitre une fleur de téléportation qui si vous l'empruntez vous amènera dans une salle secrète du **Château D'Hyrule** d'où vous pourrez rejoindre les jardins et le monde civilisé facilement.

Ouvrez la porte de l'édifice devant vous et entre dans le superbe **Palais Zora**.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

25.La politesse c’est sacré

Depuis l’entrée allez parler au Zora pour qu’il vous explique certaines règles de ce palais, prenez en bien note et dirigez vous vers le haut parlez au Zora et résolvez l’énigme que vous connaissez maintenant pour ouvrir la porte.

Voici comment procéder si vous n’y arrivez pas :

1. **Le bloc 3 de gauche :** 2 fois vers le haut.
2. **Le bloc 5 du haut :** 3 fois vers la droite et deux fois vers le bas.
3. **Le bloc 3 :** 1 fois vers le haut, une fois vers la droite, une fois vers le bas.
4. **Le bloc 5 du bas :** une fois à gauche, 2 fois en haut, 2 fois à droite.
5. **Le bloc 4 :** 1 fois à gauche, 2 fois en bas, 1 fois en haut
6. **Le bloc 1 du bas :** 1 fois vers la gauche.
7. **Le bloc 1 du haut :** 1 fois vers le bas

Passez la porte et suivez le seul chemin possible jusqu'à avoir la possibilité d’aller soit en haut soit en bas. Allez en bas, à droite et en bas pour marcher sur un bouton. Dans la salle précédente allez à gauche, en bas, frappez le cristal et explosez le mur fissuré en bas. Continuez votre chemin en faisant attention à ne pas vous faire prendre par la main qui vous ramène à l’entrée du palais. Vous arrivez dans une salle avec un coffre qui contient une **Petite Clé** et un bouton. Allez à gauche et suivez le chemin de droite. Atteignez la pancarte pour une info puis explosez le mur fissuré au nord. Dans la salle suivante marchez sur tous les boutons pour libérer l’accès au coffre qui contient une **Petite Clé**. Sortez par le sud et lisez la pancarte pour voir le plan du palais. Parlez au Zora qui accepte normalement de vous laisser passer, vous arrivez dans la Salle Du Trône. Parlez au Zora puis dirigez vous vers le haut de la pièce. Saluez respectueusement le Roi Zora et résolvez sont énigme à l’aide des indications données par les villageois.

Au cas où vous auriez oublié de les noter les voici :

Bleu avant jaune
Rouges et oranges sont cote a cote
Vert avant rouge et après bleu
Orange avant rouge et jaune

Et au cas où vous seriez trop nul pour résoudre cette énigme voici la soluce en image :



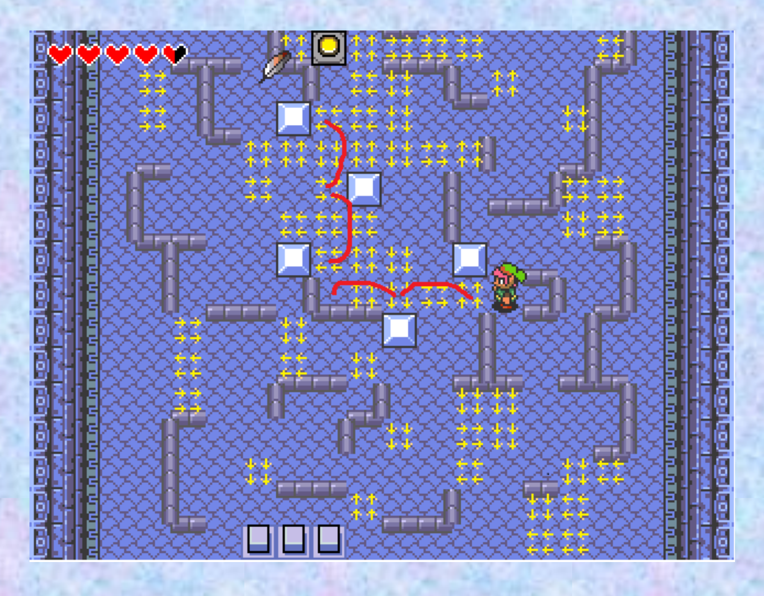
Parlez à nouveau au Roi Zora pour qu’il libère le coffre en contrebas qui contient une **Petite Clé**. Allez en bas et à droite pour ouvrir la porte verrouillée en haut puis la suivante sur la gauche. Tirez une flèche sur le cristal et explosez le mur en bas. Allez ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. Revenez dans la salle précédente et ouvrez la porte verrouillée au nord. Parlez au Zora et résolvez sont énigme.

Voici l’ordre le plus simple :



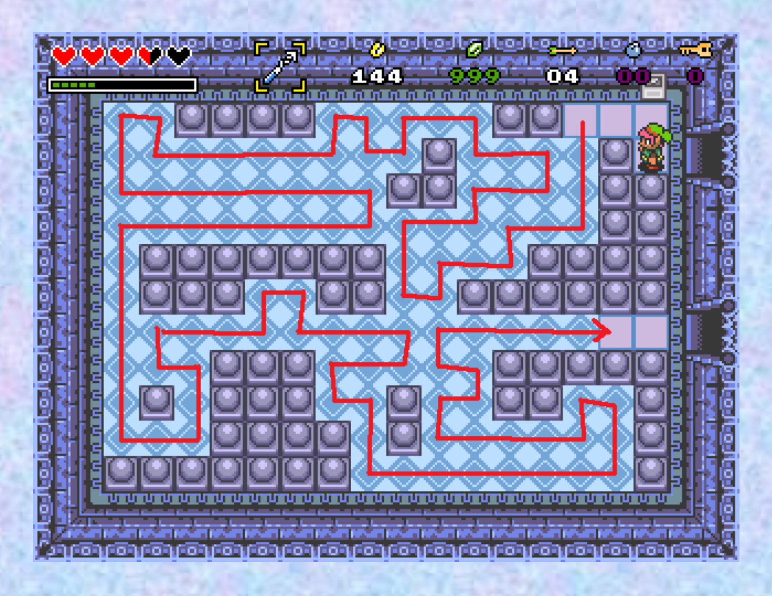
Allez à droite en passez la porte en bas à droite pour marcher sur un bouton qui ouvre la porte à côté *(c'est un petit raccourci)*.Ouvrez le bloc verrouillé, descendez et allez à gauche. Dans la salle suivante l'astuce consiste tout simplement à pousser tous les blocs dans le trou pour ouvrir la porte en cas de blocage empruntez les téléporteurs pour retourner dans la précédente salle. Continuez votre chemin jusqu'à une salle ou vous devrez frapper le cristal puis ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé***(attention à la main)*. Passez la porte en haut à droite et marchez sur le bouton. Passez la porte de gauche et marchez sur le bouton. Revenez en arrière allez en haut et à droite et rejoignez la porte verrouillée sans vous faire happer par la main. Continuez par le seul chemin possible. Arrivé sur un ponton avec deux portes possible empruntez celle du haut. Refaites votre stock puis explosez le mur fissuré à droite. Marchez sur le bouton. Revenez en sur le ponton et prenez le chemin de droite et allez en bas. Continuez jusqu'à arriver dans une grande salle avec plein de flèches jaunes. Ici le but est simple vous devez aller allumer les deux torches pour faire apparaître un escalier *(je vous explique pas comment faire c'est trop long à rédiger)*. Empruntez cet escalier et suivez le chemin jusqu'à la salle ou vous attend un coffre qui contient une **Petite Clé**. Revenez dans la précédente salle et passez la porte en haut. Dans cette salle sautez par-dessus le morceau de trou sur la droite et continuez votre chemin pour aller marcher sur le bouton. Retournez devant le grand trou et jouez le Chant Du Vide pour traverser. Traversez le petit morceau de trou et allez marcher sur le bouton. Retournez sur le premier chemin parcouru pour marcher sur le bouton. Retournez en arrière et franchissez le large ponton à droite pour atteindre le fond de la salle. Eteignez la flamme, retournez briser le rocher et traversez le trou avec vous savez quoi. Dans la salle suivante explosez le mur fissuré à gauche.

Dans la grande salle amenez les cinq blocs à l'endroit ci-dessous puis utilisez la plume et suivez le chemin indiqué par les très rouges pour pouvoir marcher sur le bouton jaune :



Allez ensuite frapper le cristal et ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. Continuez votre chemin, allumez les torches pour ouvrir la porte du haut que vous empruntez. Frappez le cristal, retournez en arrière et explosez le mur fissuré en bas. Continuez, ouvrez la porte verrouillée et atteignez le bouton jaune pour inverser le sens des flèches et poursuivre votre chemin. Ouvrez la porte verrouillée, continuez votre chemin jusqu'à une salle où vous attend un ultime défi. Lisez la pancarte et faites ce que l'on vous demande.

Voici la marche à suivre au cas où :



Continuez, explosez le mur fissuré et poursuivez votre chemin jusqu'à une salle avec un escalier. Si vous l'empruntez vous arriverez dans une salle ou se trouve un levier qui ouvre un raccourci vers les premières salles du palais et donc de l'entrée. La porte à gauche vous mène à la **Cave N°12**.

Dans cette cave vous obtiendrez un **Morceau de Triforce**

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

26.Là haut, dans la montagne

INFO IMPORTANTE : ***Pour la prochaine cave vous aurez besoin de : 3 tapisseries, 3 bûches, 3 pains.***

Rendez vous au **Cascades de la Montagne** et profitez-en pour refaire un peu de stock dans la grotte que vous connaissez bien maintenant si vous le désirez. Partez ensuite vers l'Est qui est accessible puisque vous pouvez soulever les pierres noires. Peut-être aviez vous été de ce côté-là après la cave 10 et aviez rencontré le jardinier qui bloquait un mur fissuré, à présent qu'il est parti explosez le et entrez chez la **Fée Violette** qui vous proposera de remplir d'eau pure l'un de vos flacons vides. Acceptez si vous le pouvez, ressortez de sa maison et allez vers la droite, vous apercevrez une petite tache de sol différente, c'est un sol fertile sur lequel vous versez l'eau pour faire pousser une liane. Grimpez là et entrez dans la caverne. Parlez à l'étrange créature qui vous autorise à poursuivre votre chemin. Passez la porte pour vous retrouver dans une sombre caverne.
Allumez votre lanterne allez tout à droite en franchissant les trous, placez vous dans le coin en bas à droite et tirez une flèche vers le haut pour frapper le cristal. Allez vers le haut et allez à droite là où il y à la ligne bleue, continuez et longez le mur du haut par la droite pour aller frapper le cristal. Revenez sur vos pas et poursuivez votre chemin vers la gauche de la salle jusqu'à atteindre un coffre qui contient **27 rubis**. Poursuivez votre chemin et sortez de la Caverne, vous voici dans le deuxième lieu secret du royaume le **Domaine du Peuple Goron**. Allez à droite, sautez la falaise et poursuivez votre chemin pour pénétrer dans une nouvelle grotte.
Lisez la pancarte pour un indice et continuez votre chemin et avant de descendre l'escalier lisez la pancarte pour un autre indice. Continuez votre route jusqu'à une salle avec des piquants et marchez sur le bouton. Revenez dans la salle précédente et passez la porte nouvellement ouverte poursuivez pour arriver devant une énigme. Servez vous des indices pour la résoudre (utilisez votre grappin).
Retournez dans la salle des piquants et poursuivez votre chemin. Avant de sortir ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**.
Entrez dans la nouvelle grotte, poursuivez votre chemin. Dans la salle du cristal servez vous des bombes sauf pour la dernière fois. Dans la salle suivant ouvrez le coffre qui contient **3 flèches**. Idem dans la salle suivante il y a **4 bombes** dans le coffre. Montez les escaliers pour sortir, et allez vers la droite pour rejoindre le chemin qui vous mène à un Goron qui si vous lui parlez fera apparaître une fleur de téléportation. Vous à présent devant le prochain temple.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

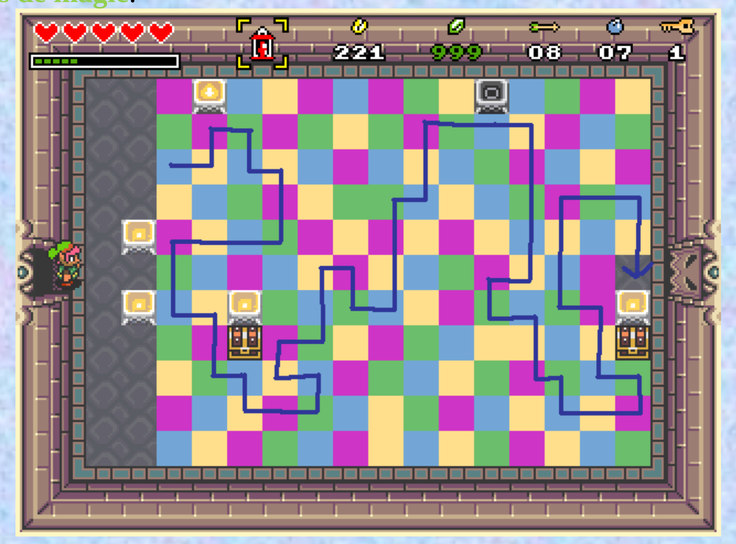
27.Epreuves à gogo

Après cette rude montée vous êtes enfin parvenu au repère du peuple Goron, le **Palais Goron**. Dès votre entrée si vous parlez aux habitants du palais vous serez reçus avec la légendaire hospitalité des Goron qui semblent enchantés de vous voir, mais ne vous méprenez pas, chez les Goron être accueilli de cette façon suppose que vous êtes un homme fort et donc capable d'affronter les épreuves qui vous seront soumises si vous essayez de rencontrer leur chef le Grand Bigoron..
Allez au nord et franchissez les obstacles à l'aide du Grappin et de la Plume pour atteindre dans un premier temps le haut pour tirer une flèche sur le cristal puis arriver jusqu'au bouton pour ouvrir la porte. Dans la salle suivante explosez le mur et marchez sur le bouton. Allez au nord et à gauche et marchez sur le bouton. Allez au nord et résolvez le type d'énigme que vous connaissez bien.

Voici comment faire :

1. **Le bloc 4 du bas :** 2 fois à droite, 2 fois en haut..
2. **Le bloc 2 du haut :** 1 fois en bas, 1 fois à droite.
3. **Le bloc 4 du haut :** 2 fois en bas, 2 fois à droite.
4. **Le bloc 5 du bas :** 4 fois en haut, 1 fois en bas.
5. **Le bloc 2 du bas :** 1 fois en haut, 1 fois à droite.
6. **Le bloc 5 du haut :** 4 fois en bas, 1 fois à gauche.

Passez la porte ouverte et continuez vers le bas jusqu'à une salle ou vous tirez sur le cristal et explosez le mur pour continuer. Descendez les escaliers et dans cette salle retenez bien la disposition et les couleurs des fioles d'élixir. Continuez votre chemin, dans la salle des téléporteurs empruntez les de la manière suivante : Haut, Bas, Gauche, Bas. Utilisez votre grappin sur le plot et tirez une flèche sur le cristal. Empruntez le téléporteur et empruntez les autres de cette manière pour atteindre la porte du haut : Haut, Haut, Bas.
Dans la salle suivante lisez la pancarte pour lire la carte du palais puis explosez le mur, allumez votre lanterne et frayez vous un chemin jusqu'au mur à exploser en bas, vous atteindrez une zone où se trouve un coffre qui contient une **Petite Clé**. Revenez dans le labyrinthe et atteignez une porte en haut à droite. Marchez sur le bouton et retournez à la salle de la carte. Allez au nord parlez au petit Goron vert pour un indice et allez dans la salle suivante.
Ici, l'astuce consiste à marcher sur les dalles selon le code couleur suivant : **Bleu jaune violet vert**. Attention, une seule erreur vous fait retourner à l'entrée de la salle. Voici ci-dessous le chemin pour tout atteindre les torches qui ouvrent la porte et les deux coffres qui contiennent respectivement une **Petite Clé** et **6 doses de magie**.



Dans la salle suivante une fleur de téléportation vous ramènera à l'entrée du Palais ou vous pouvez sauvegarder *(cette fleur ne disparaîtra jamais)*.

Allez au sud parlez au Goron, continuez votre chemin et dans la salle suivante faites ce qu'on vous à dis de faire (*inutile de vous précipiter pour éviter de gâcher de la magie, vous en trouverez sous les pots assez fréquemment*).
Ouvrez la porte de gauche et allez en haut marcher sur un bouton. Revenez dans la salle aux torches et allez en bas, à gauche, montez les escaliers et explosez le mur pour aller marcher sur un bouton. Revenez sur vos pas, allez à droite pour arriver dans une grande salle.
Dans un premier temps poussez les deux blocs sur les boutons. Ensuite la première partie de l'épreuve consiste à pousser les blocs sur les piquants pour qu'ils se figent sur la gauche, ensuite vous devez pousser tous les blocs restant dans le trou en haut à gauche *(poussez bien jusqu'à ce qu'il tombe, s'il vous arrive de boquer un bloc ne paniquez pas, sortez de la salle et revenez, tout ce que vous aurez fait sera pris en compte et les blocs restant retrouverons leur alignement de départ).* Une fois tous les blocs tombés une des torches disparaitra et vous pourrez aller marcher sur le bouton. Allez en haut exploser le mur fissuré et allez ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. On vous redonne à l'occasion l'indice des élixirs au cas où vous auriez oublié de le *noter.

Revenez sur vos pas, frappez le cristal et allez à gauche. Poursuivez votre chemin et allez en bas ouvrir un coffre qui contient une **Petite Clé**. Allez en haut, continuez votre chemin, frappez le cristal et descendez les escaliers. Allez en bas, soulevez les pots pour refaire votre stock puis allez en bas et à gauche.
Dans cette salle placez les rochers devant les yeux comme vous savez si bien le faire. Si vous survivez continuez votre chemin avec un superbe panorama sur un défi que vous aurez à relever dans un . Tirez une flèche sur le cristal puis allez ouvrir le coffre qui contient une **Petite Clé**. Empruntez la porte du haut pour vous retrouver dans la fameuse salle dont je parlais plus tôt.

Suivez bien mes instructions pour résoudre ce défi.

1. Allez en haut et poussez le bloc du bas devant l'œil et celui du haut vers la droite juste au dessus des plots rouges puis marchez sur le bouton jaune pour changer la disposition des flèches.

2.A l'aide de la plume sautez par-dessus les flèches et allez vous placer dans l'endroit où vous pouvez faire face au cristal. Tirez une flèche dessus.

3.Retournez là où se trouvent les blocs, poussez celui du haut devant le deuxième œil et marchez sur le bouton jaune. Suivez le chemin des flèches pour atteindre la zone beige et allez frapper le deuxième cristal

4.Retournez dans la zone des blocs et poussez celui qui était devant les plots rouge face au troisième œil puis marchez sur le bouton jaune. Poussez ensuite le dernier bloc contre les plots bleu les plus à droite.

5.Retournez dans la zone des flèches et rendez vous dans la zone bordeaux puis dans le bas de la zone beige. Utilisez votre grappin sur le plot et ouvrez le coffre qui contient une **Petite Clé**. Retournez dans la zone bordeaux puis dans la zone beige par le haut pour frapper le cristal.

6.Retournez en haut et poussez le bloc devant le quatrième œil puis marchez sur le bouton jaune.

7.Retournez dans la zone bordeaux pour frapper le quatrième cristal, atteignez la zone verte et poursuivez votre chemin par le haut. Ouf !

Continuez votre chemin jusqu'à atteindre une salle ou vous devrez vous frayer un passage pour marcher sur le bouton. Deux portes vont s'ouvrir, celle du bas vous ramène à la salle que précède la grande salle de l'énigme.
Ouvrez la porte verrouillée *(une fleur de téléportation bleue vous attend si vous souhaitez retourner à l'entrée et sauvegarder)* et allez à droite pour marcher sur un bouton. Revenez sur vos pas, empruntez la porte de de droite et poursuivez votre chemin jusqu'à atteindre une salle avec

deux portes. Empruntez celle de gauche et continuez votre chemin jusqu'à un bouton. Retournez sur vos pas empruntez la route de gauche, dans la salle aux trous poussez les deux blocs dans les trous en bas et tombez dans le trou du haut. Poussez les deux blocs sur les boutons faire disparaitre la barrière et allez à gauche pour atteindre enfin la Salle d' Audience de Bigoron. Parlez lui et acceptez sa requête.

Placez les fioles comme indiqué sur les indices laissés pendant votre parcours.

La soluce pour les amnésiques :



Reparlez à Bigoron qui accepte de vous laisser poursuivre votre route. Allez en bas et dans la salle suivante poussez les blocs sur les boutons pour ouvrir la porte. Franchissez là pour arriver à l'entrée de la Cave N°13. Marchez sur le bouton pour déverrouiller la porte de droite qui donne directement sur l'entrée du Palais *(Et oui tout ce chemin pour ça, quel vicieux ce Papy39)*.

Dans cette cave vous obtiendrez le troisième et dernier **Morceau de Triforce**.

PENSEZ À SAUVEGARDER !!!

28.Ganon VS Aganhim « Un duel Théâtral »

A présent que vous avez obtenu tout les ingrédients du Chaudron D'Or ainsi que les trois Morceau de Triforce il est grand temps pour vous de retourner voir Germaine et La Fée comme vous le suggère Sahashrala dès votre sortie du Palais Goron. Faite ce qu'il vous dit et une fois avoir récupéré votre Chaudron D'Or rendez vous là où la fée vous a demandé de la rejoindre. Parlez-lui pour qu'elle vous ouvre un passage vers le **Château D'Hyrule**.
Retournez parler à Aganhim puis rejoignez le pour assister à son ultime revanche.
Une fois le duel terminé parlez à la **Fée de Platine** pour sauvegarder votre progression.
Allez en haut et …….

SUITE A UNE DEMANDE EXPRESSE DU CREATEUR DU JEU NOUS NE SOMMES PAS AUTORISES A REVELER LA FIN DE CE JEU.CE SERA DONC LA SURPRISE.

Cette soluce touche maintenant à sa fin, nous espérons qu'elle vous aura permis de vous aider dans le cheminement de ce jeu. Si vous l'avez bien suivie lorsque vous terminerez le jeu le compteur affichera 100 %.